ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2010 ГОДА стр. 40

№02 | 318 | 2011
ФЕВРАЛЬ

ИГРЫ КАК ИСКУССТВО

СТРАНА ИГР

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА
RESIDENT EVIL REVELATIONS
стр. 98

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts

РЕКОМЕНДУЕМАЯ ЦЕНА
250 ₽

PC | PS3 | XBOX 360

DEAD SPACE 2 стр. 110
TOMB RAIDER стр. 22
TALES OF XILLIA стр. 91



КТО ПРИДУМАЛ GUITAR HERO?
SPECIAL!
FALLOUT: NEW VEGAS ЗА ХИППИ

ГЛАВНЫЙ PC-ХИТ ВЕСНЫ.
ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

SHOGUN 2: TOTAL WAR

FAMITSU
18 СТРАНИЦ

ТАКЖЕ: Gran Turismo 5 | Зарубежные файтинг-турниры | Two Worlds II | World of Warcraft: Cataclysm | Test Drive Unlimited 2 | PS Move


ПРИ ПОКУПКЕ
КАЧЕСТВА –
МОЛОКО
В ПОДАРОК
Тевье
молочник
Luxury
МОЛОКО
питьевое
пастеризованное
ГОСТ Р 52090-2003
3,2 %
Слово «кашрут» на иврите означает «пригодный, разрешенный». Система кошерного питания – это древнейшая, бережно сохраняемая традиция еврейского народа. В ее основе лежат несколько заповедей из Торы. В том числе, относящиеся к здоровью животных.
Ученые изучали и применяли Законы кашрута на протяжении трёх тысяч лет. Люди различных национальностей и вероисповеданий доверяют качеству кошерных продуктов. Во многих странах мира, кошерные продукты питания считаются более качественными – из -за строгого контроля и дополнительных требований по гигиене, пищевым добавкам и применению химических веществ.
Идеологическую основу кошерного питания прекрасно передает поговорка "мы – это то, что мы едим". От еды напрямую зависит наше здоровье и долголетие. А также состояние духа и ясность мысли, характер и поступки.
на правах рекламы



Слово редакторов

Февраль 2011 #2 (318)

НА ОБЛОЖКЕ Shogun 2: Total War

ИЛЛЮСТРАЦИЯ Creative Assembly





В старом номере британского журнале Retrogamer я прочитал хорошую колонку о Road Rash. Автор сокрушается, что в современных гонках его достало автовоскрешение противников. Ну, в смысле, что если кто-то вылетел в кювет или был взорван ракетой, то одним нажатием кнопки можно вернуться на трассу со штрафом в десяток секунд.

Меня вот в современных гонках такая механика только радует, потому что иначе бы многие заезды заканчивались в тот момент, когда машина застревает в деревьях или в том же кювете. Слишком уж сложно или даже невозможно выруливать обратно. А уж погибнуть на первом же круге и уныло ждать, пока состальные закончат гонку, – увольте. А так все честно и понятно. Ошибся – штраф десять секунд.

И тут я вспомнил, что в Road Rash меня приводили в восхищение моменты, когда гонщик слетал с мотоцикла и должен был пешком к нему возвращаться. А если адреналин в голову ударит – бежать по трассе вперед на своих двоих, и так хоть до самого финиша. Это реально было круто. Вот честное слово, в каждом жанре есть проторенная дорога для всех, а есть потайная тропка для талантливых геймдизайнеров. Догадайтесь с трех раз, кто войдет в историю?

В каком-то смысле, вышесказанное – толстый намек на победителя в номинации «Лучшая игра 2010 года».

Константин Говорун,
главный редактор
darkwren.livejournal.com

В новогодние праздники я решила побыть PC-геймером: дошла до магазина и купила Dawn of War II. Потом больше часа сидела и созерцала сообщение о том, что игра рада бы запуститься, да скачивает со Стима нечто важное, и пока не скачает, никаких битв во славу Императора не видать. Ничего, дотерпела, начала кампанию, побежали первые орки навстречу мечу Командора... А ведь когда-то мне казалось, что RTS – это слишком быстро. Теперь же, наоборот, реже хочется играть в размеренные пошаговые игры, они воспринимаются как слишком долгие. Сразу лучше понимаешь, зачем создатели японских RPG все чаще дополняют бои элементами экшна. В этом номере у нас, правда, рассказ пойдет о свежем выпуске сериала, который всегда ассоциировался с экшновыми драками – линейку Tales of продолжает Tales of Xillia, и наши коллеги из Famitsu подготовили о новинке обширный материал. Мы же со своей стороны сочинили ответ на их материал про маскотов: Артем Шорохов обстоятельно рассказывает о гостевых персонажах в играх. Пишу эти строки, а тут, в лучших традициях RTS, выскакивает сообщение от нашего бельгийского фрилансера – он взял у авторов Killzone интервью для следующего номера и в частности разузнал кое-что интересное о «том самом скандальном ролике KZ2». Ух ты!

Наталья Одинцова,
заместитель главного редактора

Главный редактор
Константин Говорун
wren@gameland.ru
Зам. главного редактора
Наталья Одинцова
Редакторы
Илья Ченцов, Артем Шорохов, Сергей Цилюрик
Арт-директор
Алик Вайнер
Дизайнер
Екатерина Селиверстова
Верстальщик
Наташа Титова
Корректор
Юлия Соболева

Level UP
levelup@gameland.ru
Евгений Попов, Дмитрий Эстрин, Юрий Левандовский

GAMELAND ONLINE
Алексей Бутрин

Адрес редакции
115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, компания «Гейм Лэнд»
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06
strana@gameland.ru

Генеральный издатель
Денис Калинин
kalinin@gameland.ru

PR-менеджер
Екатерина Гуржий

(game)land

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Редакционный директор
Дмитрий Ладыженский
Финансовый директор
Андрей Фатеркин
Директор по персоналу
Татьяна Гудебская
Директор по маркетингу
Елена Каркашадзе
Главный дизайнер
Энди Тернбулл
Директор по производству
Сергей Кучерявый

РАЗМЕЩЕНИЕ РЕКЛАМЫ

Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Группа GAMES & DIGITAL

Старший менеджер
Мария Нестерова
Менеджеры
Ольга Емельянцева
Мария Николаенко

Директор по продажам рекламы на MAN TV
Марина Румянцева
rumyantseva@gameland.ru
Директор корпоративной группы (работа с рекламными агентствами)
Лидия Стрекнева
strekneva@gameland.ru
Старший менеджер
Светлана Пинчук
Менеджеры
Надежда Гончарова
Наталья Мистюкова
Директор группы спецпроектов
Арсений Ашомко
ashomko@gameland.ru
Старший трафик-менеджер
Марья Алексеева
alekseeva@gameland.ru

ОТДЕЛ РЕАЛИЗАЦИИ СПЕЦПРОЕКТОВ
Директор
Александр Коренфельд
korenfeld@gameland.ru
Менеджеры
Александр Гурьяшкин
Светлана Мюллер
Татьяна Яковлева

РАСПРОСТРАНЕНИЕ И ПОДПИСКА
Телефон: (495) 935-70-34,
Факс: (495) 545-09-06

Директор по дистрибуции
Татьяна Кошелева
(495) 935-70-34 доб. 225
kosheleva@gameland.ru

Руководитель отдела подписки
Марина Гончарова
(495) 663-82-77
goncharova@gameland.ru

Руководитель отдела спецраспространения
Наталья Лукичева
(495) 935-70-34 доб. 248
lukicheva@gameland.ru

Менеджеры по продажам
Ежова Лариса
(495) 935-70-34 доб. 279
ezhova@gameland.ru
Кузнецова Олеся
(495) 935-70-34 доб. 254
kuznetsova.o@gameland.ru
Захарова Мария
(495) 935-70-34 доб. 203
zakharova@gameland.ru

Подписные индексы
по объединенному каталогу «Пресса России»: 88767
по каталогу российской прессы «Почта России»: 16762
Подписка через Интернет
www.glc.ru

Претензии и дополнительная информация
В случае возникновения вопросов по качеству вложенных дисков ,пишите по адресу: claim@gameland.ru.

УЧРЕДИТЕЛЬ И ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Гейм Лэнд»

115280, г. Москва,
ул. Ленинская Слобода, д. 19
Телефон: (495) 935-70-34
Факс: (495) 545-09-06

Зарегистрировано Федеральной службой РФ по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о государственной регистрации печатного средства массовой информации ПИ № 77-11804 от 14.02.2002.

Тираж 144020 экземпляров
Цена свободная

Типография
Lietuvos Rytas, Литва

Слово команды









Илья Ченцов

Стаж в журнале: 8 лет
Любимые игры:
Quazatron, «песочницы»

Перед стимовской распродажей не устоял разве что заклятый враг Apple, Valve и Microsoft. Только вот в чём загвоздка – купил я себе Darksiders и новую «Лару Крофт», а играю почему-то в «Предтечи». Там можно давить жуков ногами и использовать эрегированного самца инопланетной стрекозы в качестве толчкового кинжала! Eat this, Mass Effect!

Евгений Закиров

Стаж в журнале: 5 лет
Любимые игры:
Soul Hackers, Chrono Trigger

Внезапно проснулась желание пройти Mass Effect 2 еще раз. На Xbox 360 и со всеми DLC (на дополнения, в отличие от самой игры, скидки почему-то не распространяются). Загрузил Shlyaha Шепард из первой части, подправил внешность – и вперед! Параллельно с прохождением читал книги и комикс, так что погружение было стопроцентным.

Артём Шорохов

Стаж в журнале: 10 лет
Любимые игры:
Battle City, Xonix

Работать над этим номером было чрезвычайно интересно. Начал вспоминать лучшие камео-роли – появился повод вернуться к пройденным играм. Изучая новую Лару Крофт, нашёл отличную книгу о старой. Заинтересовался студией, сделавшей Dead Nation – теперь с нетерпением жду их новую игру. Засел за «Мадзина» – 20 часов как с куста… И вот так – за что ни возьмись! Хорошая всё-таки штука эти ваши новогодние каникулы.

Святослав Торик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Содержание рубрики Retroactive

Обычно статья обычно проходит три стадии мутации генеральной идеи: первая – это ядро идеи. Например, «рассказать про все Call of Duty от первой до восьмой». Вторая – это приход к пониманию того, что первичная задумка уныла; например, «все и так прекрасно знают про сюжет Второй Мировой и Modern Warfare». Третья – это определение финального концепта статьи; что из этого вышло, вы узнаете в следующе номере.







Сергей Цилюрик

Стаж в журнале: 7 лет
Любимые игры:
Metroid Prime, Final Fantasy XII

Кросс-формат по The Ring неожиданно не влез ни в предыдущий номер, ни в этот; очень надеюсь на следующий. В нынешнем, однако, есть мой поклон еще одному фэндому, частью которого я ранее являлся – спец о ритм-играх, который, честно говоря, стоило бы озаглавить «Как Konami села в лужу двадцать раз подряд». Учитывая, что про Silent Hill и Final Fantasy я раньше уже писал, список фэндомов, кажется, подошел к концу.

Радик Валентинов

Стаж в журнале: 1 год
Любимые игры:
Final Fantasy VI, Ico

В этом номере Радик ест яблоки, поэтому за него слово команды пишет Врен. Вот каждые полгода наступает новый аниме-сезон (а каждые три месяца – полу-сезон). Нужно все попробовать, что-то начать смотреть серьезно, а Радику – даже написать об этом. Только закончил – уже новый на дворе. И это не то чтобы японцы стали снимать больше. Просто мы об этом всем слишком много знаем.



Razer
Naga
MMOG Laser Gaming Mouse
1 2 3
4 5 6
7 8 9
10 11 12
89
GameStar
Naga
Test: 11/2009
WERTUNG: 1,86
Razer
Naga
Hardware
SFT 10/2009
GUT 1,7
WERTUNG
sehr gut
реклама
Эксклюзивный дистрибьютор в России — компания Графитек, Москва, тел.: (495) 785-28-51, www.grafitec.ru
«Эта мышь многократно превосходит любые ММО или мультифункциональные устройства,
сделанные любым другим производителем, когда-либо...» Miyari, WOWHead
Стань Имба
www.getimba.com
спрашивайте в магазинах:
М.видео
www.mvideo.ru
MediaMarkt
www.mediamarkt.ru
ЭЛЬДОРАДО
www.eldorado.ru
powered by 3.5G Laser Sensor
5600dpi
For gamers. by gamers.™
ru.razerzone.com

Содержание

Игры как искусство

ЭКСКЛЮЗИВ НОМЕРА




Лучший выбор для игр и общения!
Ritmix® moving sound
- Высокое качество звука
- Широкий диапазон частот
- Удобство в использовании
- Встроенный регулятор громкости
RH-519M
Новая линейка гарнитур
www.ritmixrussia.ru
RH-518M
RH-517M
RH-513M
RH-512M
BLADE GROUP OF COMPANIES
ОФИЦИАЛЬНЫЙ ДИСТРИБЬЮТОР RITMIX В РОССИИ
WWW.BLADE.RU 8(495) 276 2076
ТОВАР СЕРТИФИЦИРОВАН
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

НАШИ СПЕЦМАТЕРИАЛЫ







3D-монитор и 3D-очки
3D-игры редакция «СИ» тестирует с помощью 3D-монитора LG W2363D и решения NVIDIA GeForce 3D Vision.



Телевизор
Игры для приставок PlayStation 3 и Xbox 360 редакция «СИ» тестирует на плазменном телевизоре Panasonic S-серии, поддерживающем разрешение 1080p.

Список рекламодателей

ТЕМА НОМЕРА



СЛЕДУЮЩИЙ НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 27 ФЕВРАЛЯ.
АНОНС ВЫ НАЙДЕТЕ НА GAMELAND.RU.

ПРОЩАЙТЕ, ПОСТЕРЫ!
Не удивляйтесь и не ругайте продавцов журнала в ларьках. Начиная с этого номера, мы перестали прилагать к журналу постеры. Дело в том, что их печать довольно дорого стоит, а подавляющее большинство читателей уже давным-давно не приклеивает наклейки к системному блоку и не вешает на стены картинки из игр. Мы извиняемся перед теми, кому важны постеры, но это вынужденная мера. Сэкономленные деньги мы тратим в том числе и на закупку материалов «Фамицу». Что касается сокращения страниц журнала, то это временная мера для неурожайных месяцев, вроде января. Обещаем вернуться к 192 полосам (и даже добавить еще!), как только экономика окончательно пойдет на поправку. Следите за курсом евро и стоимостью нефти!


POCKETBOOK
Твоя
любимая
электронная
книга
POCKETBOOK
№ 1
E-READER
500 книг включены
WIFI, Bluetooth
Text-to-Speech на 22 языках
Поддерживает все популярные форматы книг (16 форматов)
Регулярные обновления прошивки
Более 25 встроенных словарей
Уникальное программное обеспечение для чтения книг
pro 602
pro 902
pro
- 6″ или 9,7″ e-INK экран
- wi-fi, bluetooth
- настраиваемое меню
- до месяца без подзарядки
- более 40 словарей ABBYY Lingvo
- Text-to-speech на 24 языках
- читает 16 текстовых форматов
- mp3-плеер
www.pocketbook-global.ru
Реклама

Индустрия: чирик-чирик

Маленькие мысли больших людей



@nakayuji
Юдзи Нака
отец Соника

С Рождеством! К нам сегодня тоже заглянул Санта-сан!



Сходил на рождественскую вечеринку в гостиницу «Империал», где располагается Ferrari Club Japan.

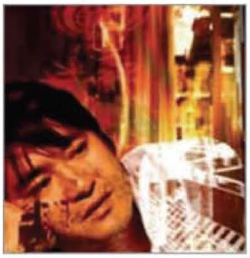


У меня почему-то есть только самая первая DS, так что, возвращаясь с презентации Ni no Kuni, завернул в Ёдобаси на Акихабаре и купил там DSiLL (модель, выпущенная в честь 25-летия Марио), чтобы поиграть в новую игру. Вот фотография вкусностей, которые я ухватил на презентации:



Прослышал, что в салоне импортных автомобилей появилась Abarth 695 Tribute Ferrari, сходил поглазеть. Всё-таки приятная на вид машина.





@Mizuguchitter
Тецуя Мидзугути
отец Lumines

Я самый счастливый человек в мире – я разрабатываю игры. Всё же игры – это то, к чему неприменимо понятие государственных границ и что обладает позитивным потенциалом. Я так счастлив, хочется пойти выпить за это.

Сегодня до поздней ночи буду сидеть в студии. Монтируем опенинг Child of Eden.

Мидзугути: Для меня проблемой последних лет является удачное сочетание игры и музыки. Лет десять уже над этим бьюсь. В Rez, в Lumines… Или, вот, в свежей Child of Eden. **RT** @nhk_n_sp Ведущий: С какими проблемами вы сталкиваетесь как разработчик? #nsp_game

Мидзугути: Например, на Западе множество игр связаны с темой войн и оружия. В японском обществе эта тема не особо популярна, а вот за рубежом – очень. Всё-таки игры – зеркало настроений в обществе. **RT** @nhk_n_sp Ведущий: Бывает ли такое, что мысли, идеи и концепции, заложенные в игры, зависят от страны происхождения? #nsp_game

В студии сейчас самый напряжённый момент: прибыла помощь из Америки и Сингапура – все первоклассные инженеры. На следующей неделе ещё Франция вольётся. В офисе очень тесно, но всем весело. Снимаю шляпу.

Кстати, 12-го декабря (вскр) с 9 вечера будут показывать спецвыпуск NHK, который называется «Мировая игровая революция» (он про лучшие игры). Там покажут и Child of Eden, которую я разрабатываю вот уже два года. Не пропустите.



@Fumito_ueda
Фумито Уэда
отец Ico

http://bit.ly/eJfnhg
Уже хочу сыграть в эту игру!
(По ссылке – видео из инди-игры Voxatron. – *Прим. Ред.*)

Описание и видео технического демо CryENGINE: http://tinyurl.com/69qxrm6

Впервые я почувствовал, что такое AI в играх, в Destruction Derby 2 на PS1. В чём этот AI выражался, впрочем, понять не могу.

Сколько жил в р-не Кансай, а Super Mario Club не видел…

Захотел поработать с кое-каким 3D-инструментарием, поставил Windows 7 на mac book pro. Осваиваю.

Починили тачскрин на iPhone, так что сейчас играю на нём в Block Guy от Морикавы. Для начала одолел режим Big Block Mode.

Когда слышу The Reflex от Duran Duran, сразу вспоминается манга The Drifting Classroom. А всё потому, что каждый раз, когда я сажусь её читать, по радио именно эта песня играет.

Захотелось вдруг перечитать мангу Умедзу Кадзуо «Я Синго». Купил все выпуски.

Внезапно в режиме street view в Google map обновили детальные фотографии южной части Осаки. Поискал места, где я жил и работал 20 лет назад, нашёл, очень глубоко тронут. Домёдзи, Тондабаяси, Такаминосато… Ностальгирую…

Рождество вихрем пронеслось по Японии, рождая в блогах фотографии с корпоративов, а в умах разработчиков – мысли о покупках. Фумито Уэда жаждет наконец посмотреть фильмы Ридли Скотта с Расселом Кроу, Кадзунори Ямаути ходит в Твиттер как на интервью (над тенями хочется поработать ещё, Thrustmaster T500 RS будет стоить порядка $500, фейерверки в GT5 обсчитываются специальным программным симулятором, но он ещё не заработал в полную силу) и обещает рождественские подарки тем поклонникам Gran Turismo 5, «у кого мало времени» (нет, не новые машины), Ацуси Инаба распивает вино с котом и влюбляется в общественном транспорте. И все без исключения либо сами участвуют в съёмках спецвыпуска NHK, либо обсуждают тех, кто поучаствовал. А ещё – играют в Ni no Kuni и новую Tactics Ogre.

Фото месяца



@Shinji_mikami: В отеле в Вашингтоне.



@AkihiroHino
Акихиро Хино
отец Dark Cloud

Ух, как много хороших людей поздравляют с тем, что я попал в спецвыпуск NHK! Всё-таки не врут, передача обладает огромным влиянием на народные умы.

Ni no Kuni в магазинах! А ещё прошёл второй «День благодарения фанов Инадзума»! После двух подряд эвентов я как выжатый лимон. До релиза Inazuma 3D: Ogre дело ещё не дошло, но я уж постараюсь вас держать в напряжении.



@Shinji_mikami
Синдзи Миками
отец Resident Evil



Сходил в американский суши-бар. Это трындец какой-то. Рис вообще не чувствуется. Уксус не впитался равномерно, поэтому кислятина получилась полнейшая. От тунца вообще одно название.

Всё-таки пошёл на вечеринку в костюме. Как оказалось, при полном параде явились все. Ну и слава богу.

Прибыл в Вашингтон. Отморозил ладони и уши. Это ж сколько тут градусов ниже нуля?

Купил для вечеринки костюм за 50 тысяч*, и вдруг приходит такое добродушное письмо, мол, отбой, дресс-кода нет. Струны моей души, так сказать, лопнули.
* Почти $600 по курсу. – *Прим. Пер.*

腐乱犬死体ん。*
* Игра слов и лучший твит в мире. Дословно: «разложившийся труп собаки». Читается как «furankenshitain», то есть «Франкенштейн». – *Прим. Пер.*



@AkiraYamaoka
Акира Ямаока
приёмный отец Silent Hill

На курсах задали гору домашки. Давненько у меня такого не было.

Удачи нам обоим! **RT** @vectorplasm Удачи вам! Я как английский студент в Японии прекрасно понимаю ваше желание! :) Good luck learning English!

Надо бы английский подтянуть.



@Suda_51
Гоити Суда
отец No More Heroes



С рождественской вечеринки в студии.

@suda_51 & Grasshopper Manufacture желают вам счастливого Рождества! http://j.mp/gZoE4A
(По ссылке – видеообращение на Фейсбуке, перевод на английский выполнен субтитрами. – *Прим. Ред.*)



Памятное фото со вчерашнего выпуска V Dream. Замечательная передача, ведущие делают всё, чтобы у молодого поколения появилась мечта, к которой стоит стремиться.

Канал WOWOW начинает показ 3-го сезона The IT Crowd! Ура, я вновь увижу Мосса! Британские комедии – самые злые и жестокие.

Наконец-то в Японии вышел Need for Speed: Hot Pursuit. Зашибись игра. Burnout Revenge + Need for Speed = круто. Стоит хоть раз сыграть в игру от Criterion Games, и всё, никакие другие гонки уже не цепляют.

Победа! **RT** @Grasshopper_JP: No More Heroes 2: Desperate Struggle получил награду «Выбор жюри» в категории «развлечения» на 14-й выставке медиа-искусства (проводится под эгидой Министерства культуры). http://bit.ly/gGJaTC #NMH



Наш панковатый управляющий колбасится под The Clash. У нас самый лучший корпоратив!



@PG_inaba
Ацуси Инаба
отец Okami

Доброе утро. Сейчас я еду по Токио в поезде на ветке Яманотэ. В вагоне играл в Ogre, уронил PSP, она вдребезги. Спасибо большое девушке с заднего ряда, которая нашла и отдала мне батарейку. Это была любовь с первого взгляда… Такого со мной ещё не случалось.

В спокойствии и одиночестве наслаждаюсь подаренным мне вином. А, нет, соврал: мы вдвоём с котом!

«Уголок уюта» на моём столе:



Сегодня в самолёте снова играл в Tactics Ogre. Уже 70 часов наиграл… И всё равно упорно продолжаю качать юнитов вместо того чтобы идти по сюжету.



@Kaz_Yamauchi
Кадзунори Ямаути
отец Gran Turismo

Так и было задумано с самого начала. **RT** @k_yama_5006: @Kaz_Yamauchi Только что запустил GT5 и вдруг заиграл джазовый Jingle Bells! Неужели вы заранее планировали включить это в апдейт 1.05?!

Уж такая вещь этот ваш Твиттер. **RT** @gt5_sns: Небось, нелегко без конца отвечать на одни и те же вопросы?

Использую и DFGT, и геймпад. **RT** @es-6674: Ямаути-сан, используете ли вы DFGT и G27 при игре в GT5? А то неужто вы стандартным геймпадом рулите… Ха!

Спасибо, что заметили. Над управляемостью мы трудились всей командой, переработали её с нуля. **RT** @ryubigandam: Дрифт в GT5 стал проще по сравнению с GT4. Очень приятно, что теперь можно спокойно подрифтовать, не копаясь в настройках!

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
strategy.real-time/
strategy.turn-based
Зарубежный издатель:
Sega
Российский дистрибьютор:
1С-Софтклаб
Разработчик:
Creative Assembly
Страна происхождения:
Великобритания

Константин Говорун

ДАТА ВЫХОДА
15.03.2011



SHOGUN 2: TOTAL WAR

На Новый год Sega подарила мне титул даймё одной из четырех провинций Сикоку. К Рождеству медленные самураи Врена высадились на Хонсю и дошли до Осаки. Дальше – уже только в полной версии Shogun 2: Total War.





Трудно быть мальчиком и не читать книжки о храбрых воинах, хитроумных полководцах, мудрых правителях. И чем дальше они от современности – тем увлекательнее. Ведь мечники и лучники, всадники и копьеносцы – лучшие фигурки для игры в солдатики. Смотришь на них и веришь в разные глупости, вроде идеалов рыцарства или кодекса бусидо. Все потому, что пока умные люди не придумали форму цвета хаки, мобилизацию и пулемет «Максим», войны были жестокие, но... по-своему красивые. Именно они и воссозданы в стратегиях цикла Total War.

Две стороны медали

Если превратиться в занудного игрожура, можно прибить Total War гвоздем к стене формулой: «Это Civilization плюс Warcraft, но без строительства базы», ну и дальше – с головой в описание геймплея, юнитов... Все проще: много лет назад люди из студии Creative Assembly придумали технологию исторической реконструкции и теперь неспешно перебирают конфликты и эпохи. Меняются доска, коробка с солдатиками и сами фигурки, правила остаются прежними. Левой рукой мы изображаем из себя правителя, правой – генерала. Первый медленно думает и ходит пошагово, второй быстро действует и гоняет солдат по полю в реальном времени. Правитель забривает крестьян в солдаты, строит крепости, ссорится с соседями, женится на принцессах. Генерал топчет посевы, сжигает города и командует армией в битвах. Можно играть левой и правой руками попеременно, можно – какой-то одной, отдавая часть решений на откуп компьютеру. Так Total War полностью раскрывает тему, но позволяет пропустить любые фрагменты, не интересные лично вам. Наконец, для освоения игры необязательно быть экспертом по TBS и RTS. Достаточно здравого смысла и самых базовых знаний о солдатиках. – Кем вы остановите вражескую конницу? – Конечно же, копьеносцами! – Годен!

Поехали!

В превью-версии все начинается с лучников. Самураи демо-клана Тёсокабэ предпочитают разить врага издалека, а в ближнем бою полагаются на крестьян-асигару с копьями. Кстати, как будете играть сами – обратите внимание, насколько классно озвучены все реплики комментатора в тьюториале. Английский текст идет с обычной интонацией, а вот все японские имена и названия произносятся акцентированно и с такой любовью в голосе, что за жену диктора немного обидно. Асигару клана Тёсокабе! Против самураев клана Миёси! Банзай!

Первые битвы выигрываются довольно просто: лучники используются, как застрельщики, наносят урон приближающимся шеренгам противника, потом убегают в тыл или на фланги и поддерживают огнем неумелых, но храбрых асигару. Даймё прохаживается за сражающимися шеренгами, подбадривая бойцов. Развязка наступает, когда копья асигару до-

ПРАВИТЕЛЬ ЗАБРИВАЕТ КРЕСТЬЯН В СОЛДАТЫ, СТРОИТ КРЕПОСТИ, ССОРИТСЯ С СОСЕДЯМИ, ЖЕНИТСЯ НА ПРИНЦЕССАХ.

Опять Япония!

Оцените интригу! Sengoku jidai, самый яркий момент японской истории, не описан в наших школьных учебниках. Зато события чужой гражданской войны уже во второй раз пересказывает нам PC-стратегия от британской студии Creative Assembly. Что ж, весьма популярный жанр, самая популярная в России платформа; тут уж хоть о походах чукчей в Калифорнию за черными рабынями вещай – все равно пойдет на ура. Вот только статья о Shogun 2: Total War публикуется в «Стране Игр» – единственном в России журнале, чьи читатели могут отличить Оду Нобунагу от Тоётоми Хидэёси. Ведь эти сражения так или иначе мы уже видели – в Kessen, Samurai Warriors, Sengoku Basara, Onimusha. Нам есть с чем сравнивать. Да и выходит в свет Shogun 2: Total War под логотипом Sega – японского издательства, прочно связанного в нашей памяти с ежиком Соником и приставкой Mega Drive. Тут уж даже самый хардкорный геймер отложит ненадолго PlayStation 3 или Xbox 360 да поставит на рабочий компьютер первую в жизни PC-игру.







Почему Япония?

Вот кто-то сейчас скажет: «Надоели уже со своей Японией» или там «менеджеры Sega заставили их!» Но дело в том, что игровая механика Total War работает не для всех эпох и народов. Во-первых, нужно, чтобы технологии укладывались в определенные рамки; двадцатый век с его пулеметами, авиацией и окопными войнами для цикла закрыт. Во-вторых, сеттинг должен подразумевать наличие нескольких различных сторон конфликта, каждая из которых, цитирую геймдизайнера, «имеет реальные шансы на глобальную победу». История Total War началась с Японии именно поэтому – в период раздробленности каждый даймё был сам себе хозяином, мог выставить сильную армию и теоретически претендовал на титул сёгуна. Перебрав эпохи, Creative Assembly дошла до Наполеона и вернулась к корнам. Почему нельзя искусственно уравнивать возможности государств или выдумывать несуществующие конфликты? Да потому, что поклонник Total War – это всегда фанат книжек об истории, и пусть условно, но игра должна быть реалистичной. Чтобы вот сидишь перед экраном, двигаешь мышкой – и показываешь детям, какова роль личности в истории.



Вверху: Зима, весна, лето, осень: поле боя меняется в зависимости от времени года.

Внизу: Лучники умеют выпускать огненные стрелы и поджигать вражеские укрепления. Хороший способ выкурить гадов из-за стен.

бираются до вражеского военачальника. Оставшись без командира, его самураи получают минус к морали и позорно бегут с поля боя. Штурм столицы провинции – уже формальность. При трехкратном превосходстве нет смысла отыгрывать битву самостоятельно; выбираем вариант «просчитать результат автоматически» – и наслаждаемся добычей.

Осад будет еще парочка, ведь всего на Сикоку четыре провинции. Их спецресурсы – лесопилка, питомник лошадей, порт и каменные рудники. Города естественным образом специализированы: на лучниках, копейщиках, коннице. Добавляем куда-нибудь додзё для самураев с катаной – получаем полный комплект. Вдобавок, один город умеет производить ниндзя, другой – контрниндзя. Находим на побережье Хонсю дружественный клан – начинаем с ним торговать. Флотом перекрываем кислород вражеским портам и подрываем благосостояние их купцов. Практически полное самообеспечение, да и деньги

Прокачка и технологии

Все открытия делятся на два типа – военные и общественно-политические. Дерево видно сразу, можно покрутить мышкой и посмотреть, какие открывают новые типы строений, а какие – успокаивают на пару пунктов население (что позволит сразу поднять налоги!). Ученые, впрочем, никогда не будут простаивать; по умолчанию, дерево открытий будет обходиться последовательно, и рано или поздно вы все получите. Да и бесполезных вещей там нет. Но если хочется быстро-быстро добраться именно до самураев с нагинатами – расставляйте приоритеты вручную.

Другое дело – прокачка персонажей. И генералы, и агенты (ниндзя, монахи) за успешные действия получают опыт и уровни – довольно неспешно, правда. Рано или поздно игра разрешит выбрать для героя дополнительный навык. Это важное решение, и за вас его никто не примет. Смотрите на варианты и решайте, на чем хотите специализировать человека. Что касается генералов, то у них еще есть отдельно очки чести, плюс автоматические перки, вроде «Кровавый» (для тех, кто слишком часто грабит захваченные города). И, конечно, особенно жалко, когда персонаж с опытом и историей вдруг погибает в битве. Дети-то у него молодые, неопытные, да и вообще – когда еще подрастут...





текут рекой. Что ж, теперь, пожалуй, можно подумать и о походе за море.

Порядок в доме

Самостоятельный отыгрыш морских сражений в Shogun 2 – недавнее изобретение, которое перекочевало прямиком из Empire и Napoleon. Раньше результат всегда просчитывался компьютером автоматически. А вот экономика и политика – привет из первой части Shogun. Один ход длится один сезон, в каждой провинции есть уникальный ресурс, число слотов под постройки в городах сильно ограничено. И, конечно, никаких выборов императора Священной римской империи и заданий от Папы. Зато генералы могут совершать сеппуку. Нет тяжелой рыцарской конницы и арбалетчиков – но доступны самураи с нагинатами и стрелки с импортными аркебузами. И, конечно, никогда не стоит забывать о простом народе, который чуть что не так – поднимает восстание.

Четыре города, армия и флот – чрезвычайно хрупкое хозяйство, чуть нарушишь баланс – и вся система пойдет в разнос. Тьюториал честно предупреждает: захваченные в плен вражеские суда лучше пустить на дно – иначе upkeep cost похоронит вашу экономику. Есть соблазн поднять налоги и удержать население от волнений мощными гарнизонами, но цена содержания армии едва ли не выше, чем потенциальный доход от измученного населения. А распустите войска – тут же придут добрые соседи. Веселее всего вышло, когда я потратил всю казну на расширение замков, не подумав о сопутствующем росте потребления еды. Налоги низкие – а жрать людям все равно нечего, бунтуют. Дескать, «все съели проклятые самураи!». Быстро проблему решить не удалось. Ведь более продвинутые ирригационные поля нужно было еще изобрести, а потом построить – и за этот десяток ходов крестьянские волнения уничтожили всю мою новоявленную империю. Пришлось прибегнуть к ниндзюцу под названием load last save.

Ошибки, впрочем, и нужны, чтобы учиться. Да, жалко распускать боевые отряды и топить корабли, но что поделать, если за ход юнит проедает 200 рублей при стоимости обучения с нуля в 600? Если войны не намечается прямо сейчас, дешевле будет набрать их заново, потом – уже под конкретную кампанию. В Total War все организовано очень просто и естественно, арифметика на уровне начальной школы. Да, и конечно же, нет смысла строить в каждом городе все типы возможных зданий, лучше всего сохранять существующую специализацию. Весь менеджмент города укладывается в шесть-семь иконок с всплывающими подсказками. Смотришь на них и решаешь, что улучшать в первую очередь: поля с рисом или же тренировочную базу лучников? Налоги и вовсе устанавливаются ползунком с четырьмя возможными положениями; тут же показывается и вероятность восстаний. А как хозяйство налажено – можно и помечтать о паре-тройке отрядов элитной самурайской конницы.

Внизу: Военачальник – главный человек в том, что касается морали солдат. Часто бывает так, что полновесный отряд бежит с поля боя. Его обязательно нужно остановить и убедить вернуться в строй.

Хонсю на горизонте!

Демо-кампания так устроена, что самые сильные и опасные армии – крестьянские полчища. У них нет ни upkeep cost, ни тренировочного цикла в два-три хода на отряд. Бац – и появились из ниоткуда. Численность, судя по всему, пропорциональна уровню развития местного замка.





В TOTAL WAR ВСЕ ОРГАНИЗОВАНО ЕСТЕСТВЕННО, АРИФМЕТИКА НА УРОВНЕ НАЧАЛЬНОЙ ШКОЛЫ.

Кто все эти люди?



Император Японии

Династия японских императоров ведет происхождение аж от богини Аматэрасу (ее вы, гм, знаете по игре Okami). По легенде, правит она уже больше двух с половиной тысяч лет, но полторы тысячи – уж точно. В любом случае, это самая древняя династия в мире. В наше время (как, впрочем, и большую часть истории страны) реальных властных полномочий у императора меньше, чем у британской королевы. Зато в синтоизме – традиционной религии Японии – он является главным духовным авторитетом. Тоже неплохо.



Сёгун

Само слово является сокращением от «сейитайсёгун» и буквально обозначает главнокомандующего войсками, посланного на усмирение северных варваров. На деле это верховный правитель Японии. Смысл в том, что никакой самурай не мог узурпировать трон – кровь не та. А вот править от имени императора, прикрываясь красивым титулом, – пожалуйста.



Сэнгоку

В середине XV века сёгуны клана Асикага перестали контролировать страну, и Япония развалилась на множество враждующих провинций. Войны шли постоянно, но за сто с лишним лет никто не мог взять верх. В итоге Ода Нобунага, а затем – Тоётоми Хидэёси и Иэясу Токугава сначала одолели врагов, а затем последовательно «собрали» утерянные земли. Даже до Кореи дошли – но там уже закрепиться не удалось. Клан Токугава правил Японией до самой Реставрации Мэйдзи, но это уже другая история.



Асигару

Первоначально – мобилизованные в самурайскую армию люди из низших сословий. В период Сэнгоку армия даймё всегда находилась в боевой готовности, поэтому раз призванные асигару уже потом к выращиванию риса не возвращались. Конечно, они уступали по выучке самураям, но аркебузы – простое и эффективное оружие – в их руках творили чудеса. К концу Сэнгоку опытные асигару фактически превратились в самураев низкого ранга. Мобилизационную армию отменили, не было нужды доверять оружие крестьянам.

И обычно это сравнимо со всей вашей основной армией. Если восстания поднялись в четырех провинциях сразу – дело пахнет катастрофой. Ведь оборонять крепость стандартным гарнизоном, генералом (если повезет) и двумя-тремя регулярными отрядами – та еще задачка. Перебить всех врагов чрезвычайно сложно; остается один шанс – измотать обстрелом и короткими выпадами и обратить необученных крестьян в бегство. Но при трехкратном превосходстве врага и это уже не помогает. Бог на стороне больших батальонов, так что старайтесь дружить с собственным народом.

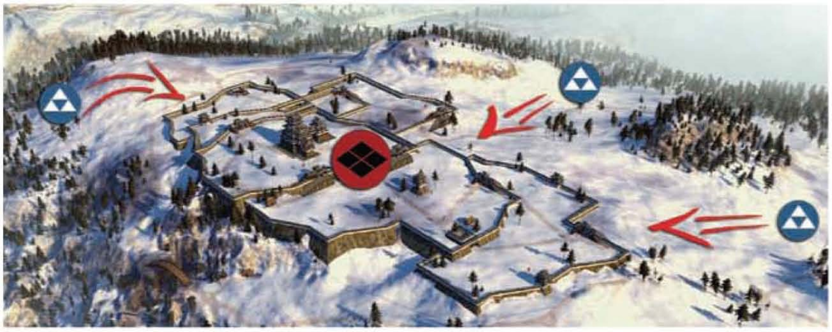
Куда веселее и интеллектуальнее битвы с основной армией коллеги-даймё. Она у него обычно одна, сопоставима по силам с вашей, зато хорошо обучена, мотивирована, да и пользуется ей компьютер умело. Самый запоминающийся мой опыт – когда я пошел воевать чужую столицу и наткнулся на засаду в лесу. Заранее проверить маршрут с помощью ниндзя я попросту поленился. Загрузилась карта битвы – и я оказываюсь просто в безвыходном положении. Поляна посреди леса, на поляне – моя элитная конница и немного пехоты, а вокруг – деревья и никого. Двигаюсь по поляне вперед, вижу немногочисленных врагов, ввязываюсь в драку – и тут со всех сторон стрелы да шеренги копейщиков. Разом потеряв половину армии, я отступил чуть назад, занял пехотой оборонительную позицию, а остатки конницы повел длинным кружным путем в тыл противника. Битву я все равно проиграл, зато сумел найти и убить вражеского военачальника. А это был бездетный лидер клана. Бац – и вся фракция уничтожена. Но армию все равно пришлось набирать заново.

В демо-кампании всего с полтора десятка провинций – Сикоку да прилегающее побережье Хонсю. Плюс торговый пост Китайской империи на одном из мелких островков. В финале игра эффектно показывает вам всю карту Японии – от южной оконечности Кюсю до Хоккайдо; дескать, все это были цветочки, а вот вам – ягодки. В таких масштабах понадобятся все заложенные в игру возможности – и продвинутая дипломатия (сосед не торопится заключать союз? Отправьте собственного сына как заложника!), и дерево обучения ниндзя (один лучше всего умеет открывать ворота вражеских городов, другой специализируется на тайных убийствах). В определенный момент вы получите доступ к огнестрельному оружию – но можете и отказаться от него. Хотя бы и из эстетических соображений. В конце концов, кто знает, как развивалась бы история Японии, если бы в битве при Нагасино кавалерия Такеды одолела стрелков Нобунаги?

Возвращаясь к началу статьи, повторю то, что когда-то писал в тексте о Command & Conquer. Да, есть стратегии, сделанные как спортивный снаряд или же аналог настольной игры с кубиками и табличками. В них надо играть с серьезным лицом. StarCraft и Europa Universalis – лучшие тому примеры. Зато есть и другие – где вы чувствуете себя ребенком, дорвавшимся до гигантской коробки с танчиками или солдатиками. Важно не победить, но все сделать честно, красиво, в соответствии с выбранной ролью. И если компьютерный враг ослаб и не может сопротивляться – не жалко и подарить ему десяток провинций, чтобы сравнять силы и продлить удовольствие. Мы не раз виделись с геймдизайнерами Creative Assembly – и в их британском офисе, и в Москве. Они рассказывают не о цифрах и полигонах, а о простых правилах войны, придуманных еще Сун Цзы, о радостях победы и горечи поражения. Им интересно сами возиться с игрой долгими вечерами и пробовать новые штуки. Поэтому в Total War всегда чувствуются энергия, драйв, искренние эмоции разработчиков. И это прекрасно. **СИ**



Внизу: Японцы знамениты спокойным отношением к смерти. Но если несправедливо попросить генерала совершить самоубийство, он может поднять восстание!



Осада замков

Японские замки – во всяком случае из виденных мной – не отличаются высотой стен. Не нужны ни осадные башни, ни даже лестницы. Самураи прекрасно взберутся на них и так. Более продвинутые замки отличаются от слабеньких не высотой стен, а числом линий обороны. Если враг прорвется через первую линию укреплений, можно отступить назад, потом еще раз назад. Зато японские замки снабжены автоматическими башнями-турелями, которые стреляют самостоятельно, без людей. Как и ворота, они являются контрольными точками и могут быть захвачены. Ну, в смысле, забежали ваши самураи к врагу в крепость, постояли в круге рядом с башней какое-то время – и теперь она стреляет уже по бывшим владельцам. Поэтому при отступлении иногда есть смысл сжигать оборонительные укрепления. Но самое главное: в каждом замке есть гарнизон по умолчанию – из лучников-асигару и маленького отряда элитных самураев-мечников. Его не нужно специально набирать или лечить, он есть всегда. Но за пределами замка использовать халявную армию не выйдет – разве что при прорыве осады.





Marvel vs Capcom 3





Наталья Одинцова

ДАТА ВЫХОДА
18.02.2011

Герои Street Fighter вытворяют немало такого, что со стороны кажется совершеннейшей фантастикой: с нечеловеческой скоростью молотят по противнику ногами или же встречают его фаерболом вдобавок к удару в челюсть. Но стоит им попасть в кроссоувер-вселенную Marvel vs Capcom, как становится ясно, что в родной игре настоящими безумствами и не пахло. Самые невообразимые приемы и потрясающе ослепительные спецэффекты припасли именно для него, файтинга, в котором друг друга на прочность испытывают супергерои и суперзлодеи, боги и мутанты, спецназовцы и маленькие девочки на гигантских роботах.

Четыре часа за свежей превью-версией Marvel vs Capcom 3 пролетают как одно мгновение. Что ни схватка, то дым коромыслом: едва ли не каждая атака сопровождается фейерверком искр, а формат сражений «трое на трое» гарантирует, что арена превратится в сущий проходной двор, если не давать бойцам засидеться на скамейке запасных. Вроде бы и есть от чего голове кругом пойти, но оторваться попросту невозможно. И дело не только в том, что в ростере тесно от народных любимцев и выяснять, кто же сильнее – скажем, Железный Человек или Альберт Вескер, – весело, даже когда тебе уже не десять лет. Главное, что поединки разномастных героев обставлены на редкость увлекательно и весело. Новичков впечатлит легкость, с которой можно выстраивать зрелищные комбо и прессинговать противника, даже имея очень смутные представления о фреймах и «канселах». Продвинутым игрокам понравится, что «мэш» не всемогущ, да и удобное управление отнюдь не означает, что для победы достаточно выучить пару-другую трюков. В отличие от предыдущего выпуска, здесь по умолчанию используется раскладка Tatsunoko vs. Capcom: отдельных кнопок под удары руками и ногами не заведено, есть только клавиши для «слабых», «средних» и «сильных» приемов. На арене постоянно находится лишь один герой, но путь от скамейки запасных до арены традиционно короток. Нажимаешь один из верхних шифтов – соответствующий помощник выскакивает с каким-нибудь трюком и сбегает обратно в запас. Что за трюк будет исполнен, предлагается решить перед началом схватки, определяясь с подопечными. Правда, те обозначения, которые появляются в окош-

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PS3
Жанр:
fighting.2D
Зарубежный издатель:
Capcom
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Capcom
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
online



Справа: Артур может остаться в подштанниках во время боя, если вы использовали «супер», который превращает его доспех в золотой, а противник прицельными ударами эту броню разбил (обычная не ломается). Разумеется, удары врага для рыцаря в исподнем оказываются куда болезненней.



Слева: Специальный счетчик внизу экрана ведет учет накопленной энергии для «суперов» – всего можно накопить 5 «зарядов» («супер» же расходует от одного до трех). В отличие от предыдущих выпусков Marvel vs Capcom заполнять шкалу, намеренно лупя по воздуху, не удастся.

Система запроса поддержки подчиняется определенным правилам: союзник не придет на помощь, когда боец на поле выполняет, скажем, спецприем. Также, вызвав одного героя, нельзя сразу же выдернуть на поле боя другого, хотя к нему откроют доступ раньше, чем к использованному. Но заставить всех подконтрольных персонажей разом выполнить свои суперы можно – нужно дождаться, когда на счетчике накопится достаточно энергии, и нажать R1+L1.

КОГДА ОТНОШЕНИЯ ВЫЯСНЯЮТ БОЙЦЫ MARVEL И CAPCOM, ЖДИ ФЕЙЕРВЕРКА ИСКР!



Подразнить противника – святое дело!

X-Factor можно активировать не только, находясь на волосок от поражения. Если все соратники живы, эффект от приема длится примерно 10 секунд (скорость персонажа и урон от ударов повышаются). Если один герой выбыл, время действия X-Factor продляют, а бонусы к урону и скорости становятся внушительнее. А когда остается лишь один персонаж, то ему и карты в руки: около сорока секунд, в течение которых от каждого удара – чуть ли не двойной ущерб.



ке выбора, дают лишь приблизительное представление о том, чего ждать от персонажа. Скажем, один из «ассистирующих» приемов (или «ассистов», как их здесь называют) X-23 сейчас правильно описан как «наносящий прямой урон», но вопреки характеристике, его цель – ноги соперника, а не туловище. Или взять знаменитое соло Данте на электрогитаре: пояснения к нему даются такие же, хотя этим навыком удобней всего остужать пыл атакующих с воздуха бойцов. А не подглядывая никуда, и не разберешь сразу, что среди «ассистов» Аматэрасу есть и такой, который дает моментальный прирост энергии для «суперов». Впрочем, в превью-билде были представлены только versus-схватки. В Capcom же неоднократно обещали, что предусмотрят режим с наборами миссий и, проходя эти задания, игроки смогут лучше изучить возможности персонажей. Не исключено, что именно тогда укажут на наиболее полезные «ассисты», а остальные предложат изучить самостоятельно.

Еще один способ воспользоваться преимуществами командных сражений – заменить кем-то из запасных потрепанного в схватке бойца, чтобы, например, дать ему шанс восстановить здоровье (вернее, ту часть «линейки жизни», которая горит красным). Выдергивая героя на поле боя (в обычном случае – на несколько секунд зажав соответствующий верхний шифт), вы рискуете подставить его под удар, хотя теперь выход на арену обставлен чуть безопаснее, чем в предыдущих выпусках. Все же знатоки советуют понапрасну персонажей не тасовать и изучить техники вроде прерывания «суперов» (остановить «супер» лидера, исполнив команду для «супера» союзника), чтобы обезопасить передачу эстафеты, пускай и за счет накопленной в схватках энергии.

Внизу: Если боец противника выполняет «супер» раньше, чем ваш, хотя вы первым отдали соответствующую команду, это не баг. «Суперы» традиционно различаются по скорости активации.

Кнопка «A» на джойпаде Xbox 360 («X» – на контроллере PS3) отвечает за подбрасывание противников в воздух – трюк, который раньше нельзя было выполнить, не зная, какая именно команда у выбранного бойца ему соответствует. Теперь задачу упростили, чтобы сделать поединки еще более зрелищными и подчеркнуть, насколько персонажи свободны в своих передвижениях (в рамках двухмерной арены, разумеется). Если,







Вверху: Ассистов, которые бьют по ногам, в Marvel vs Capcom 3 мало («средние» удары, как у Железного Человека на скриншоте, – куда более распространенное явление), но уже известно, что X-23 – не единственный персонаж с таким навыком.

Продюсер Рёта Ниицума поведал в интервью, что персонажи из Dalkstarkers жадны до ресурсов памяти. В отличие от других героев, они меняют форму в бою, и системе приходится обрабатывать очень много информации разом. Спрайты было куда проще анимировать. Именно поэтому в MvC3 нет Димитрия . Чтобы достойно воплотить в жизнь его умение превращать мужских персонажей в женщин, как заметил Рёта, пришлось бы сделать еще одну игру.



успешно подбросив противника в воздух, подпрыгнуть вслед за ним и снова нажать кнопку «лаунчера», заодно указав направление аналоговым стиком или на D-pad, беднягу отбросит в указанном направлении, где его встретит с распростертыми объятиями следущий персонаж команды, пришедший на смену лидеру, чтобы продолжить комбо. Жертве оставляют шанс отбрыкаться: если атакуемый игрок успеет нажать ту же комбинацию «лаунчер»+направление, которую выбрал его соперник, цепочка прервется, и обидчик сам окажется в невыгодном положении. Награда за риск и успешно проведенные таким образом воздушные комбо – более быстрый прирост энергии для выполнения суперприемов (обычным путем счетчик заполняется за счет полученных и нанесенных ударов).

Командный дух в Marvel vs Capcom 3 силен как никогда: даже выбывая, бойцы продолжают служить общему делу. Представим, что вы только что лишились двух персонажей, а оставшийся в живых едва держится на ногах. Самое время использовать X-Factor: разом нажать все четыре «буквенных» клавиши (в случае с PS3 – их аналоги). Пока действие приема продолжается, красная доля «линейки жизни» стремительно восстанавливается, скорость передвижений становится выше, а урон от ударов – больше. Помимо очевидных бонусов, X-Factor также прерывает анимацию некоторых навыков (например, суперов), давая доступ к новым комбо-возможностям.

Всех персонажей в демоверсии еще нет. Отсутствуют, например, недавно анонсированные Майк Хаггар из Final Fight и Джин Грей из «Людей Икс». Но и тех, которые имеются (а их ровно тридцать), достаточно, чтобы подивиться разнообразию стилей и разжечь интерес к экспериментам по составлению самых

Внизу: В Marvel vs Capcom есть «избавитель от бесконечного стана» – чем дольше продолжается комбо, тем быстрей проходит ступор от ударов и тем больше шансов у жертвы ускользнуть.



разных команд. Еще на E3 2010 продюсер Рёта Ниицума рассказывал, что популярность героя, а также лоббирование его интересов представителями Marvel или Capcom – конечно, весомый аргумент при отборе кандидатов в ростер, но есть и еще один немаловажный критерий. Персонажи должны драться по-разному - так, чтобы это было заметно даже в суматошных, перенасыщенных бросками приемами боях, которых ждут от выпусков Marvel vs Capcom. Сет Киллиан, коммьюнити-менеджер Capcom, позднее добавил: «Когда в списке сплошь звезды – это слишком предсказуемо и немного скучно. Нужны еще и сюрпризы, ведь так куда веселее». В Capcom не скрывают, что кого-то из запланированных героев убрали по техническим причинам – например, в случае с Ghost Rider не сумели удачно вписать в битвы мотоцикл. Впрочем, когда открываешь даже неполный ростер превью-билда, видишь – разгуляться все равно есть где. А раз за разом отправляя команду на битву, воочию убеждаешься, что с разнообразием в Marvel vs Capcom 3 дела пока и впрямь складываются отлично.

Чья-то профпригодность с самого начала не вызывает сомнений (тот же Вескер), кто-то, как Фелиция, лучше всего проявляет себя, ассистируя союзникам, к кому-то, вроде Артура из Ghosts'n'Goblins, непросто сразу подобрать ключ, даже зная, что его специализация – бой на расстоянии. Очевидных лидеров и «темных лошадок» объединяет одно: разработчики никого не обделили вниманием и сделали каждого героя запоминающимся. Взять хоть X-23 (вот так не следишь за марвеловскими комиксами, а потом выясняешь, что у Росомахи давно есть женский клон) – сначала выбираешь ее просто, чтобы поглазеть на

ЧТОБЫ В РОСТЕРЕ ПОЯВИЛИСЬ ДЖИЛЛ ВАЛЕНТАЙН И ШУМА-ГОРАТ, НЕОБХОДИМО ПРИОБРЕСТИ СООТВЕТСТВУЮЩИЙ DLC. СКОЛЬКО ЕЩЕ ПЕРСОНАЖЕЙ ДОБАВЯТ В MVC3 ПОДОБНЫМ ОБРАЗОМ, ПОКА НЕИЗВЕСТНО.

доступные приемы, а затем – за умение делать броски, не подбираясь вплотную к противнику, и прыжок, позволяющий мгновенно оказаться за спиной у неприятеля.

Marvel vs Capcom 3 пропитана фансервисом ровно настолько, чтобы те, кто вдоль и поперек исходил Devil May Cry 3 или помнит, как Капитану Америке однажды пришлось умереть, подмечали отсылки к оригинальным произведениям и радовались каждой находке. Схватки не становятся скучнее, если не можешь поименно перечислить оружие, которое Данте использует на арене, и не распознаешь Lock&Load с первого аккорда, зато поклонникам – лишний повод для радости, ведь, например, в SMT III: Nocturne знаменитый охотник на демонов перекочевал, лишившись большей части арсенала. Вот и фэнов X-23 восхищает, что когда ее в бою сменяет Росомаха, то называет Лаурой, а не по кодовому имени. Но не нужно быть экспертом по Mega Man, чтобы оценить, насколько потешно выглядят приемы Трон Бонн (забить противника игрушечным молотком – вполне себе суперудар!), а

розовый альтернативный костюм Фелиции одинаково деморализует и знакомых, и незнакомых с Darkstalkers (проверено!).

В игре используются не спрайты, как раньше, а 3D-модели, и при этом дух комиксов в ней передан едва ли не сильней, чем в предыдущих частях. Божественная волчица Аматэрасу не выглядит незваным гостем рядом с Тором и одновременно каждый ее прием напоминает об Okami, хотя японские гравюры – не та ассоциация, которая приходит на ум при упоминании Marvel. При выборе персонажей как будто рисуешь обложку к какому-нибудь неизданному выпуску X-Men, а победив, видишь «раскадровку» с портретами бойцов - красота да и только! Едешь в редакцию, едва оторвавшись от превью-билда, и подбираешь эпитеты к увиденному – удивительно органичный, красочный, феерически захватывающий, предельно доступный и в то же время богатый на возможности. Именно таким файтингом обещает стать Marvel vs Capcom 3 и ждать осталось уже недолго. Чем не повод для радости? **СИ**

Внизу: Анимированные фоны впечатляют обилием деталей: пока герои дерутся, вокруг них вечно что-то да происходит. Правда, в пылу боя на бегающих репортеров или стремительно сменяющие друг друга постеры особо не поглазеешь.





Simple Mode

Marvel vs Capcom 3 рассчитана на самую широкую аудиторию, а потому в ней есть «простой» режим. Его предназначение –помочь освоиться с местными боями и привыкнуть к тому, что на экране постоянно творится сущий хаос. А еще – облегчить знакомство с персонажами, особенно теми, кого сразу раскусить сложно (скажем, Шторм). В простом режиме под базовые удары отводится одна кнопка. Еще одна – на избранные спецприемы из мувлиста героя (какой именно будет исполнен, зависит от того, стоит персонаж на земле или нет, и задано ли одновременно любое направление на D-pad/аналоговом стике). И наконец, еще одна – под «суперы». Ассисты – по-прежнему на R1/L1. Все очень просто, но следует помнить, что таким образом вы получаете доступ далеко не ко всем умениям бойца. Расхожий пример – в арсенале Данте 40 спецприемов, но при выборе simple mode этот список сокращается до 4 (и лучших приемов все равно нет), а вместо двух «суперов» остается лишь один.

PC
PS3
XBOX 360





Артём Шорохов

Tomb Raider

Crystal Dynamics как будто всегда была для игровой индустрии Запада этакой кузницей кадров, сотрудники которой некоторое время бегут впереди паровоза доступных студии бюджетов и технологий, а затем занимают более хлебные посты в Electronic Arts, Blizzard, Naughty Dog... Два года назад, в феврале 2009-го, у студии сменился наниматель: японский холдинг Square Enix выкупил активы Eidos и завладел как правами на бренд Tomb Raider (в числе прочих), так и студией, экстренно переведённой предыдущим работодателем в режим «Tomb Raider only» незадолго до сделки. Несколько месяцев продолжалась начатая Eidos кадровая чистка, в результате которой свои места потеряло полсотни сотрудников, и было нанято немало новых специалистов. Одновременно с этим решался важный вопрос: как поступить с уже запущенным проектом, продолжением Tomb Raider: Underworld, в успех которого верил даже не всякий занятый в разработке сотрудник?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
action-adventure.third-person. survival
Зарубежный издатель:
Square Enix
Российский дистрибьютор:
не объявлен
Разработчик:
Crystal Dynamics
Режиссёр:
Ноа Хьюз
Страна происхождения:
США (Редвуд, штат Калифорния)
Мультиплеер:
не анонсирован

ДАТА ВЫХОДА
будет объявлена в 2011 году

Строго говоря, с тех пор как появился Uncharted, вопрос о том, стоит ли перезапускать Tomb Raider, можно было считать решённым. Поздние игры Eidos существенно отставали от высокобюджетных блокбастеров технически, а игры линейки Tomb Raider вдобавок скованы множеством условностей, большинству которых больше пятнадцати лет. Это было заметно и при отсутствии жанровой конкуренции во времена Eidos, и это особенно хорошо видно сейчас, когда судьба сериала перешла в руки Square Enix. Перед новым руководством стоял простой, если вдуматься, выбор: выстроить фундамент Tomb Raider с нуля, вдохнув в застоявшийся сериал новую жизнь, или отложить одного из знаковых персонажей индустрии «на потом». По поводу Crystal Dynamics у японских боссов также было два возможных решения: либо, воспользовавшись кадровой ситуацией, подтянуть студию до уровня современных AAA-проектов (а значит предоставить соответствующее финансирование и создать для «кузницы» те самые условия, при которых, наконец, получится удержать на местах лучших сотрудников), либо перевести в сектор непритязательных скачиваемых игр.

Но не стоит забывать и о заслугах Crystal Dynamics. Ведь студия, справившаяся с «тяжёлым наследством» Core Design и подарившая нам Anniversary, Legend и Underworld, выстраивала свою трилогию на чужом материале, получив на руки не только чужого персонажа, чужой сюжет и чужую мифологию, но также и чужие геймплейные догмы, чужие рамки и чужую ответственность. При этом работа, начатая ещё в прошлом поколении, выполнена хорошо, цикл завершён, можно и нужно двигаться дальше. И это логично и честно – позволить приёмным родителям Лары Крофт самим воспитать новое дитя. Именно так и было решено поступить с наследием Underworld, в то время когда часть сотрудников занималась разработкой спин-оффа Lara Croft and The Guardian of Light. Под эгидой Square Enix были пересмотрены финансовые возможности, поставлены новые – гораздо более амбициозные – цели, наняты необходимые для блокбастера AAA-класса специалисты... Так родился тот, кому предстоит выжить.

Lost

Летом 2009 года из стана разработчиков случайно уплыл странный концепт-арт, представляющий измазанную в грязи Лару Крофт с мачете, факелом и луком за плечами похожей на Кейт Остин из телесериала «Остаться в живых». Одновременно появилась кое-какая непроверенная информация, намекавшая на скорый перезапуск Tomb Raider. В ней фигурировали упоминания об открытом мире, survival-элементах и холодном оружии, что, безусловно, несколько взбудоражило поклонников. Сумятицы добавили слова финансового директора Eidos Роберта Брента о том, что ввиду падения продаж окончательно назрело переосмысление цикла – в качестве примера упоминался «Тёмный рыцарь» Кристофера Нолана. Вскоре картинки были убраны со всех авторитетных ресурсов «по просьбе правообладателя», информация перешла в разряд слухов, а откровения чина из Eidos с журналистами лондонской The Times позабылись сами собой, когда и бренд, и разработчики были переданы новым хозяевам Eidos. Меньше чем через год чередой пошли известия о новой скачиваемой игре с Ларой Крофт в главной роли, которая и впрямь поставила всё с ног на голову, а все предшествовавшие «слухи» как будто и впрямь оказались неактуальными... До настоящего времени.







До 18 и старше

«Взрослый» возрастной ценз (впервые в истории Tomb Raider) продиктован, по словам разработчиков, «требованиями сюжета и геймплея». Здесь помимо насилия психологического, процветает и физическое. Мало того что Лара достаточно эмоционально реагирует на раны, то и дело получает синяки и ссадины, страдает от открытого кровотечения, так авторы игры, оказывается, заготовили немало весьма и весьма жестоких сцен гибели героини – для тех случаев, когда вы, игрок, не сумеете совладать с опасностью. Это очень смелый шаг для сериала, долгие годы отстранявшегося от самого экранного насилия, не говоря уже о смаковании насильственной смерти.

Прости, Лара, нам велели тебя забыть

Возможно, появлением мрачной концепции sole survivor мы обязаны именно приключениям Натана Дрейка, лихо присвоившего многочисленные перестрелки на фоне экзотических пейзажей – концепт, уже дважды заводивший Лару Крофт в тупик. В попытке увернуться от прямой конкуренции авторы Tomb Raider, намеренно или нет, возвращаются к самой первой игре цикла, с которой уже имели дело, работая над её римейком, Anniversary. В обоих случаях Лара Крофт представала перед игроком не жестокосердной супервуман, безжалостно расстреливающей обойму за обоймой в кажущихся бесконечными злодеев, но находчивой, ловкой и эмоционально ранимой девушкой, на чьих руках ещё не было человеческой крови. На сей раз в Crystal Dynamics намерены пойти дальше – представить нам героиню, вовсе не готовую к грядущим испытаниям. 21-летняя выпускница университета, чья судьба навсегда изменится в тот день, когда внезапно налетевший шторм играючи переломит «Стойкого», не выдержит схватки с разбушевавшейся стихией и спасётся лишь чудом. Выброшенная наигравшейся волной на незнакомый берег чрезвычайно негостеприимного острова вдали от прочих выживших, не имея ничего, кроме обломков ещё вчера казавшегося нерушимым спасательного судна, Лара Крофт займется тем, чем не занималась ещё никогда, – борьбой за выживание. И для того чтобы выжить, по словам разработчиков, ей предстоит преодолеть муки физические и психологические. А вместе с ней – и нам. В первые же минуты игры предстоит собственными руками причинить своей героине нешуточную боль, услышать её крик – и это единственный возможный способ спастись от участи много худшей, чем обгоревшая одежда, вспучившаяся волдырями кожа и что-то острое, вонзившееся в бок.

Повышенное внимание эмоциональному состоянию Лары (а вместе с ней





Потерявшая сознание во время кораблекрушения Лара приходит в себя в незнакомой пещере. Крепко связанной. За ноги подвешенной к потолку. Задача-минимум: выжить.



Сжечь преграду или взорвать её – обычный для геймера способ решить проблему. Но сделать это без риска для жизни персонажа – задача не из простых.

Вместе не так страшно?

Мультиплеер в Tomb Raider, хоть и не заявлен, похоже, всё-таки будет: не так давно Crystal Dynamics разместила вакансию по найму квалифицированных в онлайн-сегменте сотрудников «для разработки мультиплеерной части приключенческой игры AAA-класса». Формально это может быть и будущий Hitman, но и от наличия мультиплеера в Tomb Raider разработчики не спешат откреститься. Более того – они признают, что рассматривали такую возможность, хоть и не были в ней до конца уверены. Так или иначе, недавняя Lara Croft and The Guardial of Light (разработанная и выпущенная ещё до появления упомянутой вакансии) показала: против самой идеи совместной игры поклонники Лары Крофт не возражают.

и геймера) – одна из важнейших строк в списке рулевых проекта, Дэррелла Галахера и Ноа Хьюза, людей, ответственных не только за новую игру, но и за весь перезапуск сериала, за обновление бренда. Одна из сверхидей перезагрузки – создать реалистичную Лару Крофт, такую, в которую можно поверить. «Нашей целью было создать очень человечную, достоверную героиню. – Рассказывает Тим Лонго, франчайз-директор Tomb Raider. – Создать, и тут же сломать её, чтобы вновь восстановить, заставив пройти сквозь череду испытаний на выживание, которые полностью изменят её. В конце концов, перед игроком предстанет совсем другой человек, кто-то, к кому он успел привязаться, кто вырос и возмужал на его глазах».

Чтобы достичь поставленной цели, в первую очередь пришлось пересмотреть не только образ, но и сам внешний вид Лары Крофт. «Классическая» героиня, рождённая в эпоху простецких текстур и острого дефицита полигонов, очевидно, подзадержалась в своём нынешнем обличии, напоминая не то пластмассовую куклу, не то восковую фигурку, способную лишь на самые простейшие, мультяшно-преувеличенные эмоции. Безусловно, «кукольный» дизайн имел своё очарование, но его время прошло. Брайан Хортон, главный художник проекта, отдаёт себе отчёт в том, что отказ от привычной внешности Лары покоробит многих поклонников, но твёрдо стоит на своём: чтобы сделать реалистичную игру, нужна реалистичная героиня. Конечно, не созданная с нуля – работа по переносу главных отличительных черт была проведена самая кропотливая, – но преображённая достаточно смело, чтобы заставить геймеров по-иному относиться к «перезагруженному» персонажу. Нынешняя Лара юна, неподготовлена, испытывает боль и отчаяние, а в тяжёлой ситуации вполне может удариться в панику. Не требуйте от неё грациозных сальто и залихватской пальбы с двух рук. Имейте сострадание – живая девушка заблудилась в страшных джунглях.



Вода, грязь и огонь, по словам разработчиков, будут применяться в решении головоломок и окажутся важным элементом выживания.

НЫНЕШНЯЯ ЛАРА ЮНА, НЕПОДГОТОВЛЕНА, ИСПЫТЫВАЕТ БОЛЬ И ОТЧАЯНИЕ, А В ТЯЖЁЛОЙ СИТУАЦИИ ВПОЛНЕ МОЖЕТ УДАРИТЬСЯ В ПАНИКУ.

Остров и настоящая девушка

Геймплейный концеп «выживания», по словам авторов игры, не подразумевает первобытного собирательства морошки и постоянной беготни за водой; игровые реалии скорее подразумевают поиск нужных медпрепаратов для лечения полученных травм. К сожалению, разработчики пока не готовы раскрывать подробности, вынуждая нас фантазировать. И первое, что идёт на ум, – сериал Disaster Report, где и в самом деле приходилось своевременно пополнять запасы воды, чтобы не умереть от жажды. Второе предположение: наличие в игре сюжетно обоснованных «квестов» по добыче необходимых запасов. Так, в начале игры некоторые лекарства могут помочь привести Лару и одного из NPC (без спойлеров!) в форму после пережитого кораблекрушения, да и в дальнейшем она наверняка получит серьёзные ранения, которые вынудят игрока озаботиться поиском лекарств. В одной из сцен героине предстоит вытащить из тела застрявшую там стрелу, а такие раны сами собой не заживают, за ними необходимо ухаживать. Зато заживают со временем всевозможные ссадины и мелкие порезы. Авторы намекают: все они сказываются на персонаже, и, возможно, вам захочется поскорее избавиться от них, промыв водой, использовав медикаменты или подручные средства. Наконец, не стоит забывать о так называемых «лагерях», своего рода перевалочных базах, оазисах безопасности средь повсеместной враждебности острова.



Отныне Лара на голову ниже себя прежней – высокий, «мужской» рост дизайнеры сочли неуместным атрибутом прошлого образа. По той же причине у мисс Крофт слегка округлое лицо и не самое атлетическое сложение, ведь ей только предстоит закалиться душой и телом.

Художники не без оснований гордятся глазами героини – той частью тела, что отвлекает взгляд от её бюста и делает персонажа по-настоящему живым.

«Современный штрих» в образе обновлённой Лары Крофт – две серёжки в правом ухе.

Волосам в этот раз досталось внимания по полной – они растрёпываются на ветру, пачкаются в грязи, полощутся в воде и облепляют голову, пока, наконец, не высохнут.

Предположительно, шотган или самострел. Вероятно, самодельный или отремонтированный.

Ещё одна новая деталь – зелёный кулон на витом шнурке. Мы уверены, с ним связана какая-то история из прошлого Лары.

Синяки, ссадины, кровь, бинт и грязь – вот спутники потерпевшего кораблекрушение. Первоначально предполагались ещё и переломы, но это перегрузило бы геймплей.

Оружие, в том числе и лук, предстоит добывать самостоятельно – начинает игру Лара совершенно беззащитной.

Гипертрофированная сексуальность прежней Лары – настоящая головная боль для дизайнера, ведь «реалистичная» концепция диктует реалистичную фигуру. Решений воспоследовало два: во-первых, работать над образом, отталкиваясь от силуэта каноничной Лары, во-вторых, подолгу рассказывать во всех интервью, что истинная сексуальность идёт не от фигуры, а от ума и крепкой эмоциональной связи.

Полученный от капитана ледоруб, похоже, станет лучшим другом девушки, попавшей в беду.

И пистолет, и кобура показаны лишь в единственном экземпляре – вопрос о каноничности образа открыт.

Футболка у Лары бело-серая, но при определённом освещении кажется голубоватой – таким образом разработчики отдали дань уважения классическому дизайну героини.

Авторы серьёзно подходят к «практичности образа»: по ходу игры одежда Лары намокает, выцветает, треплется и рвётся, а полученные раны, хоть и заживают со временем, требуют перевязки.

Практичные походные штаны, армейские ботинки, спортивный лифчик под плотным двойным топом, в кровь разбитые пухлые губы и пронзительные карие глаза – такой предстаёт перед нами обновлённая Лара Крофт, будущая расхитительница гробниц. Что мы знаем о ней?
Бунтарка по натуре, но всё же обычная девчонка, пусть и из богатой аристократической семьи, Лара неожиданно для всех отказалась от уготованного ей места в Кембридже ради не столь престижного университета, обещающего возможность вырваться из-под родительской опеки и самостоятельно выйти в реальный мир. Несколько лет обучения – и вот она уже на палубе «Стойкого», предвкушает первые археологические находки. Однако судьба, похоже, вознамерилась преподать ей урок…





Здесь можно будет колдовать над найденными предметами для создания по-настоящему полезных вещей, улучшать старые и получать новые способности. Можно предположить, что строительство каждого такого кемпинга подразумевает поиск подходящего места близ источника воды, а также хранение жизненно важных припасов, вроде еды и все тех же медикаментов. Тем не менее, всё это не более чем предположения, сделанные на основе имеющейся информации, сами же разработчики пока предпочитают о глубинных аспектах геймплея не распространяться, демонстрируя лишь внешние стороны игры.

К примеру, уже сегодня доподлинно известно, что в новом Tomb Raider полностью пересмотрена классическая схема управления – в частности, канула в Лету система автонаведения на цель, уступив место привычному по шутерам от третьего лица прицеливанию с правой аналоговой рукоятки. Мелочь, но мелочь, способная многое сказать об игре, старающейся радикально измениться и в то же время – остаться собой.

В кого здесь стрелять, спросите вы, ведь загадочный остров наверняка необитаем? К несчастью, на нём есть люди – пусть не все, но всё-таки спаслись члены команды «Стойкого», ещё жив капитан, шныряют по пещерам загадочные «местные» с самодельным оружием... Но не забудьте, что в начале своего пути Лара ещё не сталкивалась с насилием, не причиняла боли, не стремилась убить. Насилие, пусть и необходимое, для неё – непростой шаг (вспомните самую эмоциональную сцену Anniversary), и разработчики хорошо понимают всю сложность взятого курса. Сегодня у нас нет ответа на вопрос, превратится ли к финалу истории потерпевшая кораблекрушение вчерашняя студентка в хладнокровного убийцу или же изгибы сценария оставят девушке шанс не обращать оружие против людей. Хватит ли ярких, захватывающих дух сцен, вроде той, где предстоит во все лопатки бежать от терпящего крушения самолёта, на заявленные десять часов геймплея?

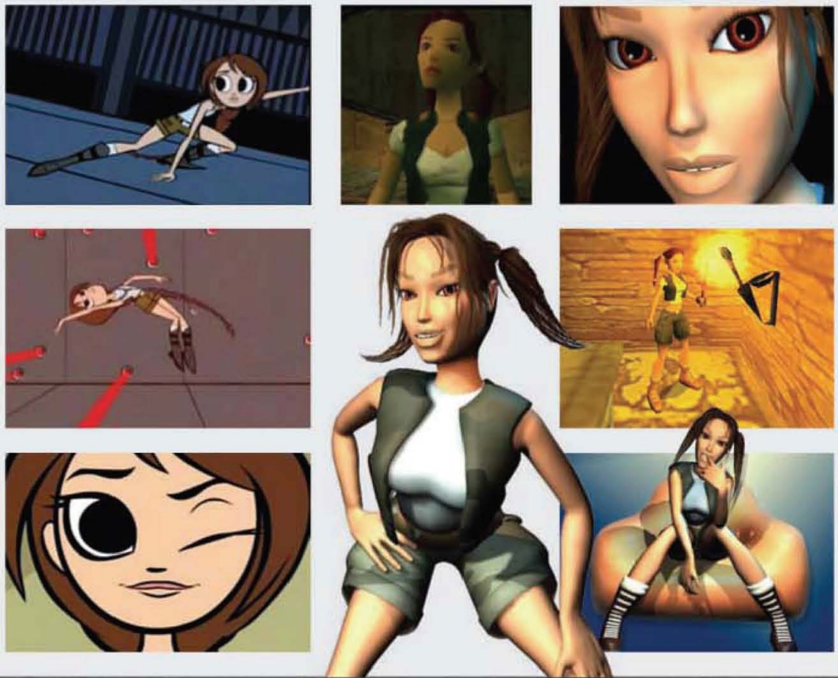
И всё же в сердце Tomb Raider не красочные взрывы и не залихватский экшн, а насущная потребность выжить любой ценой. И для этого в первую очередь предстоит бороться не с одушевлённым врагом, но с обстоятельствами, мешающими спасению. Словно сам остров вознамерился испытать девчонку на прочность, а потому «выжить» означает необходимость барахтаться словно та мышка из притчи, сучить лапками, пока сливки не обратятся в масло, двигаться вперёд, к спасению. Поджечь то, что способно гореть, или залить пламя водой, сплавить то, что не выходит сдвинуть, или потопить преграду, мешающую плыть... Огонь, вода и их физические свойства – основа для принятия решений в новом Tomb Raider. Это да ещё некоторые геймплейные нюансы образуют ту степень свободы, что позволяет говорить о попытке авторов

Интерактивные ролики и QTE в игре, конечно же, сохранятся, однако на сей раз их планируют вводить не случайными кнопками на экране, а «органично вписать в происходящее на экране». Такие «умные QTE» мы видели, например, в Heavy Rain, где нажатие контекстных клавиш всегда в той или иной степени соответствовало действиям героев. Помимо этого, в интерактивных сценах активное участие принимает и камера, стремясь передать игроку хотя бы часть того дискомфорта, что испытывает сама Лара. Например, когда придётся под проливным дождём карабкаться вверх по склону, по экрану заструится вода, а поле зрения то и дело будут перекрывать комья налипающей грязи. Кстати, все заставки делаются честным скриптовым методом на игровом движке, заранее сгенерированного видео в игре не планируется.

Хоть этого и не скажешь, здесь используется тот же движок, что и в предшествующей трилогии (а заодно и в Guardian of Light), но для будущей игры он был радикально переработан.

Дым и зеркала

Несмотря на уверения ведущих лиц проекта, многие из его «уникальных черт», так или иначе, уже встречались в сериале ранее. Так, «юная и неопытная Лара» неоднократно появлялась в играх линейки Tomb Raider (достаточно вспомнить лишь The Last Revelation и Chronicles), в том числе и в первых частях трилогии от самой Crystal Dynamics. А совсем девочкой её можно было увидеть в восьмой серии анимационного цикла Tomb Raider Re\Visioned, названной Pre-Teen Raider. Умение героини как следует перепачкаться преподносилось как одна из особенностей Tomb Raider: Underworld – покрытая грязью и потом Лара Крофт даже красуется на обложке. Там же, в Underworld, имеются обширные уровни, заимствующие «квестовую» структуру у sandbox-игр. Что до элементов прокачки, память услужливо напоминает о Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness – любопытной, но неудачной попытке Eidos ещё восемь лет назад переосмыслить сериал. Тогда это кончилось трёхлетним забвеньем и передачей цикла в руки Crystal Dynamics.





выстроить честную «динамическую среду» на месте привычного скриптового коридора, и живо напоминают об Alone in the Dark от Atari, ещё дальше уводя игру от напрашивающихся сравнений с Uncharted. Следующий шаг – желание уйти от деления на уровни и загрузочных экранов, переосмысление самой структуры игры. При этом разработчики настаивают на том, чтобы не применять относительно нового Tomb Raider термин «открытый мир». Сложить два и два не так уж и трудно: имеется концепция «иди куда хочешь», есть развитие персонажа, его умения и некие апгрейды, вдобавок известно, что Лара получит возможность быстро перемещаться из лагеря в лагерь между уже известными территориями, чтобы не затягивать бэктрекинг. И значит, нас ждёт «зельдообразная» организация мира игры: идти и впрямь можно куда заблагорассудится, но до самого финала так или иначе будут ограничены сами возможности персонажа, а вместе с ним и игрока. Однако всякий раз, когда Лара получает в своё распоряжение что-то новенькое, она может дополнительно исследовать уже известные локации, найти потаённые уголки, куда раньше не было ходу, таким образом, шаг за шагом продвигаясь по сюжету, но в то же время то и дело возвращаясь на места былой славы, постепенно «углубляя» их, продвигаясь в деле знакомства с островом. На этом же принципе строился, например, Batman: Arkham Asylum, который приглянулся разработчикам ещё во времена Eidos. Изящный штрих – меняющиеся погодные условия, которые будут влиять на состояние острова и «освежать» уже однажды виденные локации. Кроме того, их тоже получится вписать в геймплей: попробуйте-ка развести огонь под проливным дождём! **СИ**

«Стойкий» – отнюдь не единственное судно, потерпевшее крушение у этого негостеприимного берега. Непрост загадочный остров, совсем непрост…





Юрий «Voron» Левандовский

Test Drive Unlimited 2

Четыре года назад компания Eden Games устроила маленькую революцию, выпустив Test Drive Unlimited. В то время возможность разъезжать по гигантскому острову, брать задания и посещать магазины казалась для гоночных игр чем-то совершенно потрясающим. А ведь у нее были еще и незаурядные мультиплеерные возможности.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation3, Xbox 360, Windows
Жанр:
racing.arcade.freeplay
Зарубежный издатель:
Namco Bandai Games
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Eden Games
Страна происхождения:
Франция
Мультиплеер:
vs/team_based, online

ДАТА ВЫХОДА
11.02.2011
(Европа)

По прошествии четырех лет разработчики спешат вновь порадовать фанатов автогонок многокилометровыми дорогами и солнечными ваннами. Но теперь, когда у нас есть Burnout Paradise и Need for Speed Hot Pursuit, найдется ли у нового TDU что-то, чем он мог бы поразить? Первые ответы мы получили из превью-версии, попавшей к нам в редакцию.

Итак, на первый взгляд, перед нами все тот же Test Drive Unlimited, просто теперь в нем есть целые две гигантские локации: начинаем игру на испанском острове Ибица, позднее появляется возможность совершать авиаперелеты на Гавайи. Но даже одной Ибицы кажется более чем достаточно – остров огромен, длина дорог исчисляется десятками километров – хорошо видно, что разработчики не теряли времени даром, местность проработана просто шикарно. Особенно нам пришлись по душе проселочные дороги. Отныне выезд с асфальтовой полосы вовсе не означает, что гонщик надумал спрятаться от полиции в кустах – в TDU2 не просто есть жизнь за пределами асфальта, здесь это совершенно нормальный способ передвижения. Но еще большей радостью стало появление погодных условий и смены времени суток. Теперь в нашем курортном раю бывают и ночи, и грозы – красота да и только.

Графически игра звезд с неба не хватает, но работа обновленного движка выглядит очень недурно. Огромные открытые пространства, красивые погодные эффекты, неплохие модели автомобилей... Наверное, больше всего претензий у всех будет именно к машинам, ведь даже в схожем чем-то Need for Speed: Hot Pursuit они заметно лучше. Но есть у TDU одна особенность, выделяющая ее среди всех гонок даже и в этом аспекте: внимание к мелочам. Много вы видели игр, где у современного кабриолета полностью смоделирован механизм поднятия крыши? Вот и мы не припомним, а в Test Drive Unlimited 2 он есть. В каждой машине вы, помимо включения и выключения фар, можете опускать стекла, включать габариты и, если такая возможность предусмотрена конструкцией, даже опускать и поднимать крышу. Казалось бы, мелочь, никак не влияющая на игровой процесс, но мелочь настолько приятная, что, откатав за «день» обязательную программу по плановым заездам-заданиям, к «вечеру» так и хочется притормозить около пляжа, и еще раз полюбоваться на то, как твой автомобиль преображается в мышеловку для девушек.

Вообще, если говорить о мелочах, совершенно никак не влияющих на геймплей, то Test Drive, наверное, самая мелочная игра в мире. Судите сами, это автогонка, настоящая такая аркадная автогонка, за которой большую часть времени вы будете смотреть на дорогу из-за руля. При этом здесь есть отлично проработанные модели персонажей, для них вы можете покупать вещи в магазинах, причем не менять пару костюмов, по-быстрому сделанных для галочки, нет, у вас выбор из двухсот наименований различной одежды и аксессуаров! И проработка двуногих моделей ничуть



Справа: В игре предстоит повстречать немало персонажей. Одни будут настроены к вам доброжелательно, другие – откровенно враждебно.

не хуже, чем у моделей четырехколесных. В наличии отличная лицевая анимация, а в случае с девушками еще и завораживающая «физика груди». Невольно напрашивается сравнение: Test Drive Unlimited – это такой Dead or Alive про гонки. Но одними персонажами любовь к мелочам здесь не ограничивается. По традиции, пошедшей из прошлой части, вы можете покупать себе дома! Но в этот раз и это еще не все, вам позволят покупать даже мебель, и выбор ее почти такой же огромный, как и в случае с нарядами.

Наверное, вы хотите услышать, насколько же хороша физика вождения, есть ли система повреждений, какие модели суперкаров можно попробовать в деле, но знаете, все это совершенно неважно в мире Test Drive Unlimited. Да, здесь есть двести различных моделей авто, от Subaru Impreza до Bugatti Veyron, есть вполне приличная аркадная физика, – если ее сравнивать с уже упоминавшимся NFS: Hot Pursuit, то она ничем не хуже, и нам понравилась даже больше. Но все это лишь средства для того, чтобы следить за сюжетом, делать своему персонажу новые прически и мечтать накопить когда-нибудь вон на ту огромную яхту. Да, Test Drive Unlimited это не гонка, это симулятор красивой жизни на испанской ривьере, а участие в соревнованиях – та нескучная рутина, что дает возможность как следует заработать на красивую жизнь.

Рутина, надо признать, не в тягость, ведь вариантов заданий в игре довольно много. Очень порадовало, что никуда не пропала доставка пассажиров и машин – два самых интересных вида заданий из прошлой части. В первом вам нужно доставить определенного человека из одной точки в другую за отведенное время, а в другом – перегнать какую-нибудь редкую и дорогую машину, без ограничения времени, зато по возможности целой и невредимой: полоска сохранности авто тает при столкновениях, как и ваш будущий гонорар. Как результат: джиговка с пассажиром на борту всегда оборачивалась безбашенной гонкой сквозь гущу трафика, а курьерская подработка – спокойной, почти медитативной поездкой-марафоном с рассматриванием красот из-за руля восхитительно красивой и мощной машины.

И все же в этот раз разработчики благоразумно решили, что просто выполнять задания и покупать дома – сегодня уже мало, а потому включили в игру сквозной сюжет, где все крутится вокруг посвященного автогонкам телешоу, где нашему герою отведена роль счастливчика, попавшего на этот элитный чемпионат по чистой случайности. Нам предстоит повстречать множество различных персонажей, посмотреть огромное количество заставок и одолеть не один десяток соревнований. Причем, чтобы все не было слишком просто, помимо покупки нужных автомобилей предстоит еще получать лицензии, открывающие доступ к новым гонкам, – ну прямо как в Gran Turismo.

Что ж, должны признать, игра сумела нас заинтересовать. Казалось бы, ну что еще можно придумать в этом жанре? Но разработчики из Eden Games вновь сумели всех удивить – игрой, не похожей ни на одну из уже поделивших рынок гонок, игрой, у которой есть свой шарм и свое видение мира. Да, фанатам автосимуляторов и любителям нарезать круги по кольцевым трассам здесь делать нечего. Ценители рэпа, тюнинга и неона тоже останутся не слишком довольны. При этом Test Drive Unlimited 2 наверняка увлечет людей, вовсе не знакомых с автогонками, – весь этот мир красивых машин, дорогой одежды и гламурного телешоу чем-то невероятно притягателен и заставляет проводить за игрой часы напролет. **СИ**



Онлайн

В прошлой части мультиплеер был одной из неотъемлемых составляющих игры, разработчики даже гордо называли свою гонку MMOR, Massively Open Online Racing. Конечно до «массовости» игре еще далеко, но во второй части вы можете любого друга или подругу пригласить в свой виртуальный дом, покатать на любой своей машине и даже отвезти в какой-нибудь клуб, где собираются и другие пользователи. Причем виртуальные гонщики могут не только учреждать собственные кланы, но и создавать места для встреч. И все же о MMO говорить пока рано – дальше возможности погордиться своими приобретениями в виртуальном мире и немного початиться дело пока не идет, и ждать от TDU2 клановых войн с походами на босса, конечно же, не стоит.

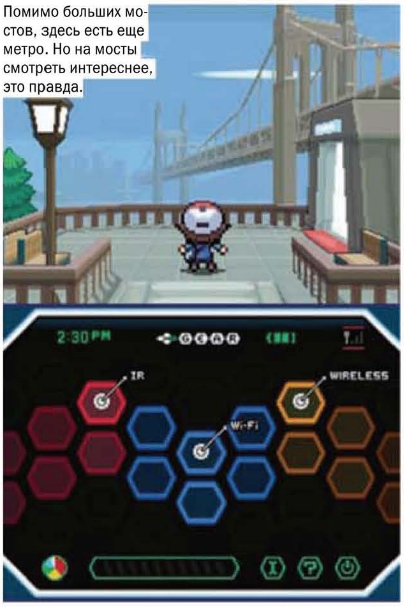


Слева: Создать персонажа перед началом игры не выйдет – выбирайте одну из моделей-заготовок. А когда освоитесь, сможете посетить пластического хирурга для дальнейшего «тюнинга».





Вот эта маленькая точка в центре верхнего экрана и есть главный герой. Камера редко так высоко взлетает, но в этом-то и трюк – не ожидаешь, что здесь это вообще возможно.



Помимо больших мостов, здесь есть еще метро. Но на мосты смотреть интереснее, это правда.



Битвы «три на три» вряд ли станут таким уж откровением. Сложность от этого не увеличивается.



Бен Хорни

Pokemon Black and White

С пятым поколением игр про покемонов связано две истории, одна предсказуемая, другая – неприятная. Начнем с грустного: в Pokemon Black and White используется региональная защита, которая, впрочем, срабатывает только на DSi и DSi LL (а все из-за функции видеочата). Так что всем, кто оформил предварительный заказ на японскую версию, пришлось стереть пыль с DS Lite, иначе бы игра попросту не запустилась. К счастью, на этом недостатки заканчиваются. Теперь о достоинствах…

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.console-style
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Game Freak
Страна происхождения:
Япония
Мультиплеер:
vs, local/online

ДАТА ВЫХОДА
март 2011 года (США)

Анонс каждого нового выпуска сериала Pokemon – это всегда большое событие для геймеров во всем мире. Японцам везет больше: они первыми получают и новые сезон одноименного сериала, комиксы, игрушки и т.д. Новость о начале разработки Black and White мигом облетела весь мир, а первые же скриншоты побудили фанатов выстраивать доморощенные теории насчет той или иной особенности. Так, от внимательного взгляда ценителей не укрылся тот факт, что отныне делается больший упор именно на красивые полигональные модели архитектуры, а от привычного «вида сверху» в некоторых сценах пришлось отказаться. Теперь камера берет разные ракурсы, и хотя на словах это не представляется таким уж выдающимся достижением, после сорока часов увлеченного прохождения нового выпуска надо заметить – это существенно обогатило визуальную часть, при этом оставив в целости и сохранности многие традиционные элементы. Скажем, спрайтовых персонажей, которые при приближении камеры выглядят знакомо и все так же потешно.

С появлением первых интересных подробностей касательно изменений в самом геймплее обсуждение мелких технических нюансов отошло на второй план. Оно и неудивительно! Ведь в Black and White представлен полноценный новый регион, со своими покемонами, традициями, легендарными существами, организациями… В общем, стандартный добавочный набор. Вместе с тем, как известно, сериал никогда не стоял на месте. За визуальной скромностью и похожестью каждого выпуска скрывались серьезные изменения, и Black and White в этом случае исключением не является.

Как и раньше, это добрая и красивая RPG, в которой герой путешествует по одному из регионов вымышленного мира (на этот раз, по словам Дзюнити Масуды, прообразом послужил Нью-Йорк), ловит покемонов и сражается с известными тренерами ради новых значков – своеобразного показателя мастерства. Героем может быть мальчик или девочка – Тоя или Токо в японской версии, американские имена неизвестны, потому что в аниме их пока не показали – но от этого выбора меняется совсем немногое. Естественно, не обошлось без соперников, друзей, а также злой таинственной организации в смешных костюмах. Речь идет о Team Plasma, людей, которые

Косплэй-коспэй!







Некоторые локации выполнены в честном 3D. Это сбивает с толку – слишком резкий переход от вида сверху к трехмерным благам.



Выбор первого покемона – это всегда ответственный момент. Обычно я выбираю огненного, но в этот раз решил взять Мидюмару.

вознамерились освободить зверей от гнета человечества (хотя при этом сами пользуются покеболлами и вообще ведут себя с милашками неподобающим образом). Но какие у них на самом деле мотивы, кто стоит во главе и причем тут легендарные покемоны – еще только предстоит выяснить.

Пускай кажется, что сюжет здесь нужен лишь для того, чтобы заставлять игрока совершать дальние переходы, на самом деле это не так. История как таковая поначалу может смутить своей простотой и наивностью, но это лишь обманчивое первое впечатление. На самом деле сценарию уделено не меньше внимания, чем той же ловле диких покемонов. Причем, как и любой другой выпуск сериала, Black and White, можно сказать, import friendly. В том смысле, что все тексты в игре написаны хираганой и катаканой, и иероглифов нет вообще – блестящая возможность для проверки знания слоговых азбук! Конечно, кандзи можно включить в настройках, но для этого придется перерыть не одну закладку меню. Плюс, все диалоги написаны специально таким образом, чтобы был понятен смысл каждой фразы. Неслучайно даже на американских коробках с играми про покемонов пишут: «Basic reading ability is needed to fully enjoy the game». И не врут! Впрочем, здесь все еще понятнее. Теперь во время реплик каждого персонажа появляется что-то вроде комиксного облачка с лучом, тянущимся к говорящему. Во-первых, теперь всегда понятно кто есть кто. Во-вторых, это добавляет живости диалогам – говорить могут два, а то и три NPC одновременно.

Вообще же, динамичность, переменчивость – вот, кажется, то настроение, которого придерживались разработчики во время создания очередного выпуска сериала Pokemon. Это сразу заметно! Так, например, «модельки» покемонов во время сражений не стоят на месте – они постоянно находятся в движении. Камера, если долго ничего не делать, начинает ездить из стороны в сторону, то приближаясь, то отдаляясь. Каждый удар теперь превосходно анимирован и сопровождается по-настоящему яркими, а не схематично представленными спецэффектами. И если это – лишь один из примеров, иллюстрирующих возросшую динамику происходящего, то про регулярные изменения в самом мире можно говорить очень долго. Но остановимся на одном: на смене времен года. Раньше ведь менялось только время суток, а сезонное настроение (снег, падающие листья, распустившиеся цветы) улавливалось лишь на отдельных локациях. То есть, были горы – там снежок и всегда зима, зато в родном городе вечная осень, а на стадионе перманентное лето. Теперь же времена года сменяются автоматически и регулярно, причем иногда доходит до смешного: спустилась героиня в пещеру осенью, настучала по голове Team Plasma, вышла обратно на белый свет – а там уже сугробы, и снег валит не переставая. Что интересно, с наступлением холодов меняются некоторые маршруты, появляются новые NPC, а также покемоны. Кого-то можно поймать только с первым снегом, кого-то – сразу после того, как начнут опадать листья. Все это добавляет разнообразия и делает прохождение настолько увлекательным, что каждый раз после смены сезона возвращаешься к уже пройденным локациям и смотришь, как же сильно все изменилось.

Разумеется, изменения не обошли и боевую систему. Хотя в данном случае речь идет скорее о «расширениях». Ведь, например, битвы «двое на двое» уже были и они вряд ли сегодня удивят кого-нибудь из фанатов. А вот сражения «трое на трое» – это в новинку. И совершенно неважно, что выглядят они очень забавно (особенно на маленьком экранчике DS Lite, половину которого закрывают спины покемонов), и что боевка, по сути, от этого ничего не выигрывает. Есть такая возможность – и ладно. Зато в дополнение к так называемым Triple Battles появились и Rotation Battle, т.е. схватки на вращающихся платформах, и вот они уже представляют интерес.

На самом деле, всякого рода точечных преобразований в новом выпуске



Спецэффектов теперь много! Конечно, спрайтовые покемоны выглядят все равно забавно, но это – часть общего стиля.



Фанаты сериала видели один и тот же прием с затоплением поля боя (непродолжительным) много раз, но все равно удивятся этому в Black and White. Уж очень красиво!

Значки!

Чтобы собрать все значки и сразить с четверкой элитных тренеров покемонов, придется хорошенько постараться.

В первом городе с залом для сражений, Sanyou City, можно получить Tri-значок. Это не так страшно, да и сражаться со всеми тремя юношами не придется. Если герой выбрал Миджюмару, то ему придется драться с Дентом – тот будет использовать травяных покемонов. Если Цутарью, то с Подом. Это сложно: Под использует огненных покемонов. Наконец, если Покабу, то биться предстоит с Корном, который специализируется на водной живности. В любом случае испытание не такое серьезное, как можно подумать поначалу.



В Shippou City, чтобы получить Basic-значок, надо победить Алоэ. Ничего сложного, зато за победу дадут еще и TM67. Плюс, Алоэ будет часто помогать герою по мере прохождения и даже подарит лунный камень.



Третья битва – с человеком от мира искусств, или просто хипстером по имени Арти. Он без ума от всякого рода жуков, хотя живет в портовом городе Хиюн (именно его показали на первых скриншотах Black and White), где их, вроде бы, не должно быть так уж много. За победу над Арти герой получит Beetle-значок и TM76.



А вот четвертый значок так просто не заполучить. Дело придется иметь с Камицуре – светловолосой девушкой, чем-то напоминающей какого-нибудь вокалоида. Bolt-значок – это тяжкое испытание, потому что любое сражение с покемонами такого типа (электричество) обычно затягиваются – парализуют самого прокачанного бойца и все, дальше действовать приходится на удачу.



Quake-значок бережно хранит суровый дядька в ковбойском наряде – Якон. В принципе, никаких особых проблем копошащиеся в земле покемоны не доставляют. Тут интересен сам город! Индустриализация здесь идет полным ходом!



Шестой «босс» - это Фууро, обладательница Jet-значка. Она использует летающих покемонов… В общем, неважно, кого она использует. Важен ее весьма интересный внешний вид. В японских блогах первые же сканы с ее изображением вызвали замешательство. Мол, что такое! Верните духовность! Они у нее слишком большие!



Хатику – человек с ледяным характером. Поэтому, наверное, он специализируется на тренировке покемонов, вроде Цунбира (похож на белого медведя) и Бaниритти (напоминает мороженое-сосульку).



Последний значок – Legend – получить труднее всего. Сражать надо будет либо с уже знакомой по аниме Айрис, либо с угрюмым седым мужиком (зависит от версии игры). В любом случае, это будет сложный и интересный бой. Кстати, Айрис потом можно будет найти у нее дома и поговорить с ней о том, о сем.



ВСЕ ТЕКСТЫ В ИГРЕ НАПИСАНЫ ХИРАГАНОЙ И КАТАКАНОЙ, И ИЕРОГЛИФОВ НЕТ ВООБЩЕ – БЛЕСТЯЩАЯ ВОЗМОЖНОСТЬ ДЛЯ ПРОВЕРКИ ЗНАНИЯ АЗБУК!

хватает. Но было бы неправильно говорить о преобразованиях и забывать о том, что осталось за бортом. Так, некоторые классические локации по непонятной причине были вырезаны, протяженность дорог уменьшена. Впервые в истории сериала регион вымышленного мира не относится к японским островам и имеет разные названия в версии для США и Японии. Несмотря на то, что покемоны теперь прекрасно анимированы, тренеры почему-то все равно стоят как истуканы. Иными словами, претензий можно найти достаточно, но вряд ли имеет смысл записывать их в минусы игры. Сериал развивается, меняется, отказывается от одного в пользу другого – и становится от этого только лучше. А чтобы изучить всего особенности, требуется куда как больше времени. Поэтому с подробным разбором нового выпуска и выставлением оценки лучше повременить, подождать европейского издания. Тем же, кому не терпится увидеть прекрасный новый мир, можно посоветовать либо запастись терпением, либо учебниками японского. Вместе с покемонами и иностранный язык проще дается! **СИ**



Вверху: Примечательно, что несмотря на интересную планировку локаций и наличие самых разных архитектурных сооружений, очень многие традиционные забавы в игру не попали. Так, например, здесь нет сафари, и это печально.

Иссю (Unova)



События Pokemon Black and White разворачиваются в совершенно новом регионе – Иссю. Туда же отправляется главный герой аниме, Сатоси (Эш). Новый сезон анимационного сериала получил название «Best Wishes!» и уже запущен в США, хотя в Японии, по традиции, показ начался намного раньше.



Всего в Иссю четырнадцать поселений. Кроме того, есть эксклюзивные локации для каждой из версий. Так, в Pokemon Black нашлось место городу Black City (пятнадцатый в общем списке), тогда как в «белом» варианте вместо него представлен White Forest. Ну и, конечно, в каждой версии немного различается набор покемонов. И легендарные покемоны свои: в Black – Зекром, в White – Ресирам.



В Black City можно встретить много сильных тренеров, зато в White Forest появится возможность поймать редких диких покемонов. В том числе и тех, которые в Иссю вообще не должны быть. Ведь в новом регионе совершенно другие покемоны, и о том же Пикачу люди просто ничего не знают, кроме какой-то древней легенды, которая вроде бы с ним связана.



Но вернемся к городам. Герой (или героиня) начинает свое путешествие с Kanoko Town – там у него дом, мама и Nintendo Wii. Там же расположена лаборатория профессора Арараги. Она есть и в игре, и в аниме. Вообще, это довольно любопытный персонаж, пускай до поры до времени кажется, что ее роль незначительна.



Профессор Арараги предложит на выбор одного из трех стартовых покемонов. Их американские названия уже известны: Snivy (травяной), Tepig (огненный) и Oshawott (водный). Японские названия: Цутарья, Покабу и Мидзюмару, соответственно. В аниме за Сатоси увязывается Мидзюмару, а его соперник выбирает Цутарью, который в самом начале даже побеждает Пикачу.





После того, как герою вручат собственный покедекс (карманная энциклопедия на этот раз оформлена очень стильно и включает столько интересных программ, что аж глаза разбегаются), он может отправляться на все четыре стороны. То есть, ну, собирать значки.



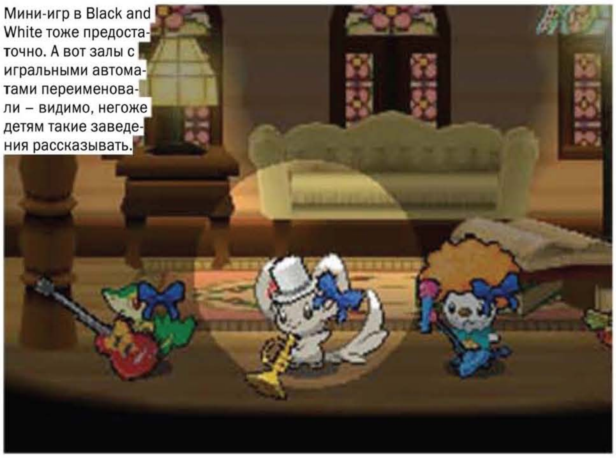
Однако прежде чем добиться каких-то серьезных успехов, ему предстоит столкнуться с Team Plasma. В игре это главные злодеи, которые хотят внушить людям свои идеи всеми мыслимыми и немыслимыми способами (в том числе и через сон). В аниме, когда команде R сообщают, куда они направляются, Джованни лишь вскользь упоминает о «какой-то группировке», не называя ее точно. Возможно, в будущих сериях эта тема получит развитие, но пока Сатоси вместе с новой подружкой, Айрис, ловят диких покемонов и отбиваются от все той же команды R.

ВПЕРВЫЕ В ИСТОРИИ СЕРИАЛА РЕГИОН ВЫМЫШЛЕННОГО МИРА НЕ ОТНОСИТСЯ К ЯПОНСКИМ ОСТРОВАМ И ИМЕЕТ РАЗНЫЕ НАЗВАНИЯ В ВЕРСИИ ДЛЯ США И ЯПОНИИ.

Не все покемоны одинаково красивы.



Мини-игр в Black and White тоже предостаточно. А вот залы с игральными автоматами переименовали – видимо, негоже детям такие заведения рассказывать.





РЕКЛАМА
3,323,84
ИГР И УРОВНЕЙ
И ЭТО НЕ ПРЕДЕЛ!
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
7
www.pegi.info
LittleBIG Planet 2
ИГРА, КОТОРУЮ ДЛЯ ВАС СОЗДАЕТ ВЕСЬ МИР!
Зажигательный карнавал в Рио
Автор — Wexfordian
Найди панду
Автор — Jackofcourse
Венеция тонет!
Автор — GruntosUK
ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ
СТАНЬТЕ ЧАСТЬЮ ОГРОМНОГО СООБЩЕСТВА: ВАС ЖДУТ ГОНКИ, ГОЛОВОЛОМКИ И МНОГОЕ ДРУГОЕ. ИГРАЙТЕ ВМЕСТЕ СО ВСЕМ МИРОМ!
ВСЕ, ЧТО ОКРУЖАЕТ ВАС, МОЖЕТ СТАТЬ ОСНОВОЙ НОВОЙ ИГРЫ.
РАЗВЕ ЭТО НЕ ВОЛШЕБСТВО?
ИГРА – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО. LITTLEBIGPLANET.COM.
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe





ДЕНИС НИКИШИН

Позор Долга: Операция по очернению

Сериал Call of Duty, как мне кажется, отличная иллюстрация мысли о том, что есть талантливые люди, которые умеют работать, а есть те, кого, простите, набрали по объявлениям. Думаю, мне не обязательно тыкать пальцем и называть фамилии – и так всем понятно, кто в нашем случае кто.

Как и «пятая» Call of Duty (а именно World at War) в своё время, новая Black Ops не выдерживает никакого сравнения с «оригиналом» от Infinity Ward. Притом, что последняя уже всё придумала, и Treyarch оставалось всего лишь не испортить то, что ей досталось по наследству.

И вот уже второй раз подряд Treyarch с этой задачей не справляется.

Сразу оговорюсь, что весь нижеследующий текст относится исключительно к мультиплеерной части игры, и что такое сингл в Call of Duty, я не знаю даже теоретически.

Вообще, отсутствие таланта (или элементарного здравого смысла) начинаешь ощущать с первых же секунд. Modern Warfare прекрасно знала зачем её будут запускать – несколько ловких нажатий на кнопки и, без всяких проволочек, попадаем в лобби. Black Ops не даёт пропустить начальную заставку со своим логотипом. Зачем? Грузит трёхмерную комнату с телевизором. Мелочь, правда? Но из таких неприятных мелочей и состоит весь продукт. Как сказал библиарий Иона: «Каждый из этих шагов может быть незаметен, но вместе они ведут во Тьму». Тут и там мы подмечаем, что чего-то лишились. «Киллстрик» урезали вполовину, убрали из него интересные награды, добавили… вызывающие недоумение. Сократили раздел второстепенного оружия до пистолетов, лаунчеров и топора. Ржавым ножом откромсали половину перков, полностью поменяв баланс. Зато вновь впихнули так всем необходимый противогаз, завалявшийся ещё с прошлого раза.

С технической реализацией тоже нелады. Например, Treyarch непостижимым образом удалось напортачить со звуком. И тут проблема даже не в том, что все гранаты скачут со звуком бутылки пива, упавшей с балкона на асфальт, а вы вдруг ни с того ни с сего начали слышать реплики своего альтер-эго, услужливо сообщающего, что ему «надо перезарЯдиться», каждый раз, когда вы решаете сменить магазин. Беда в том, что звук потерял свою информативность. Определить, откуда стреляют, катится ли граната или топают вражеские ноги, совершенно невозможно. И это – в игре, где в хардкорных режимах только тем и жив, что ушами, вцепившимися в дорогие наушники.

Однако особой любви разработчиков удостоился алгоритм респауна. Представьте следующую картину: вы сталкиваетесь с оппонентом лоб в лоб – и погибаете. Тут же возрождаетесь прямо за спиной убившего вас врага. Ах, эта сладкая месть… И тут же за вашей спиной респаунится вся команда противника... Немыслимая для Modern Warfare ситуация. Для Black Ops это просто вторник.

Впрочем, всё это мелочи по сравнению с тем гигантским прыжком во Тьму, который Treyarch совершила, решившись отказаться от святая святых – прокачки. Я могу себе представить, что изначальная мысль выглядела довольно здраво. В то время как вслед за Infinity Ward прокачку в мультиплеер не добавил только самый ленивый, и уже чихнуть в онлайне нельзя, не выполнив при этом какой-нибудь челлендж, игра-родоначальник тренда делает финт ушами и открывает дверь в новое измерение… Чёрта с два. В Treyarch совсем забыли первопричину онлайнового помешательства, из-за которого мужья уходят из семьи в World of Warcraft, а девушки выбирают будущего партнёра исключительно по уровню набитого опыта.

Система челленджей не просто ставила перед игроком ворох второстепенных задач, которые так приятно было выполнять параллельно кровопролитию. Своей подчёркнутой поступательностью она отлично структурировала геймплей, давая игроку необходимые ориентиры и чёткий путь к их достижению, а также щедро выдавала атрибуты статуса: «осенний» камуфляж – три раза «Ку».

Теперь ничего этого нет. Зато у вас есть «деньги» и полная свобода выбора. Раньше вы познавали новый ствол последовательно – открывая и примеривая новые прибамбасы. Теперь вы должны сразу знать, что вам нужно… или тратить деньги на то, что вам, возможно, никогда не понадобится. Как результат: вы просто выбираете методом проб и ошибок самое эффективное оружие и забываете об остальном навсегда. Больше не надо бегать со щитом, вызывая на себя огонь вертолётов и автоматических пушек, лишь для открытия соответствующей плашки. Потому что плашек тоже больше нет. За все ваши подвиги никто больше ни даст и гроша.

И самое, наверное, необъяснимое: камуфляж для оружия теперь тоже можно купить на любой вкус. Понимаете – окрас винтовки теперь не показатель вашего мастерства и количества проведённого за игрой времени. Это всего лишь аксессуар, висюлька, сменная панель для мобильника.

Перефразирую знаменитую цитату из «Кин-дза-дзы»: когда у общества нет цветовой дифференциации стволов – у общества нет цели.

Не знаю, как вы. Лично я аплодирую стоя. СИ





АЛЕКСАНДР УСТИНОВ

Патчебоязнь: Uncharted Waters

Смешно, но моей недавней рецензии на игру Hydrophobia нельзя верить. Бог Пересмешник сыграл злую шутку, и статья перестала быть актуальной ровно в тот день, когда из типографии привезли свежий, ещё пахнущий краской новогодний номер.

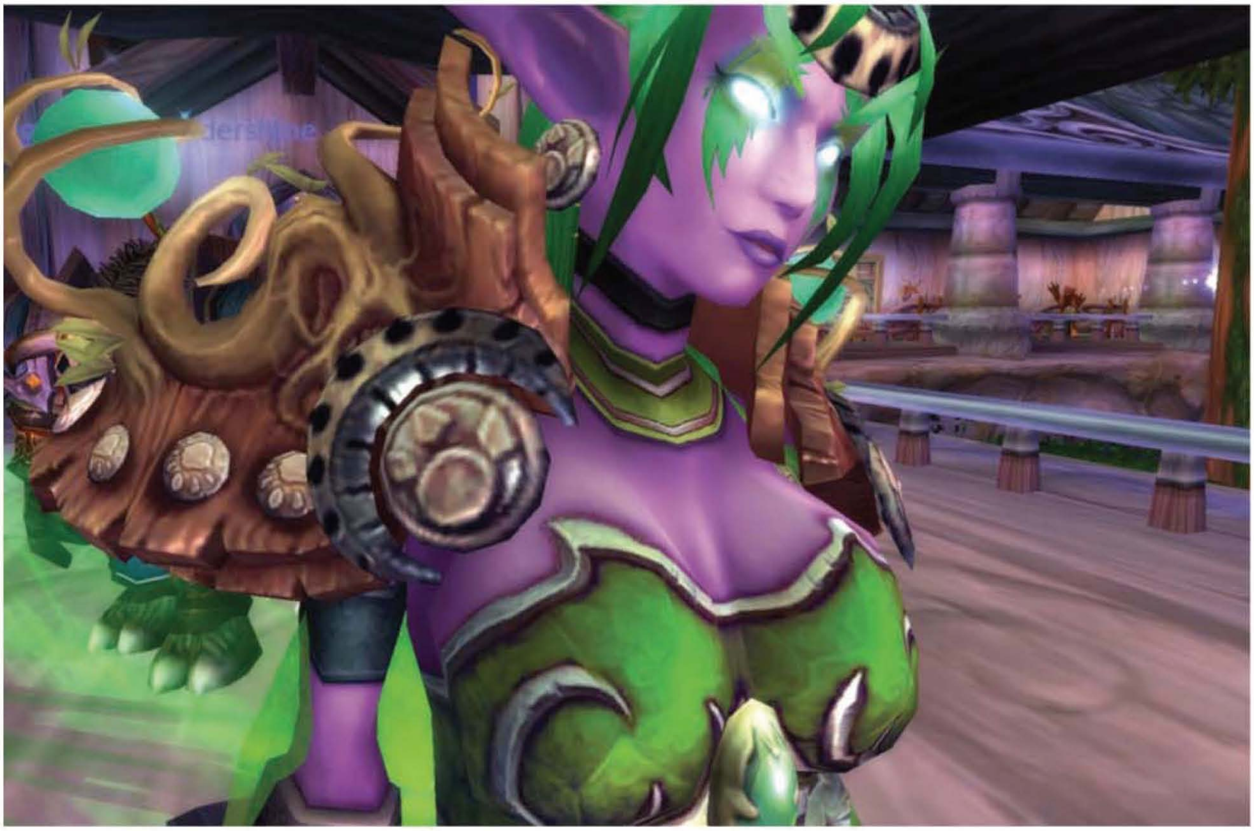
А дело в том, что разработчики из Dark Energy Digital, особо об этом нигде не распространяясь, подготовили для своей игры патч. И даже не просто патч, а Патч, Патчище – объемом в скромные четыре мегабайта. Все еще непонятно, я знаю. В эти самые мегабайты уместилась новая система освещения, апгрейд анимации героини, изменения баланса и щедрая доля разочарования. И снова непонятно – ну что плохого может быть в косметической подтяжке далеко не самой красивой игры? Нет-нет, с этим как раз все в порядке. Беда кроется в пункте «баланс» – там, где еще, по идее, должен быть пункт «здравый смысл», который и без патча, похоже, покинул умы разработчиков. Перечитайте рецензию из прошлого номера, вспомните, как я радовался, что в игре все так здорово с персонажами, которые постоянно болтают, что-то объясняют, разряжают обстановку и вообще выглядят живыми, что даже для современных игр все еще редкость. Все, послушали и будет – легкой рукой Dark Energy (вот теперь название студии обрело смысл) удалила из игры где-то треть разговоров, диалоги обратила в монологи, а обычные вопросы – в риторические. А еще под нож попали заставки. Вот объясните мне, зачем их-то нужно было резать? Это что, MGS с роликами под 40 минут, от которых попросту устаешь? Нет же, «Три минуты – это много, сделаем две с половиной». Так за борт отправилась, например, заставка с психующей Кейт, у которой на глазах убили человека. И правда, чего это она? Эмоциональная, что ли? Кому она нужна, героиня с чувствами. Чик ножницами. Всё, Кейт, теперь ты – терминатор. Отличная идея. Что у нас там дальше в пункте разочарований? Я радовался, что по атмосфере игра напоминает «Крепкий орешек»: врагов мало, но они сильны, патронов мало, но мы хитры. «Несовременно!» – решили в DE и увеличили популяцию врагов. Помнится, в оригинальной версии была только одна подводная битва (и та кривая-кривая) – теперь кровожадные аквалангисты встречаются в каждом втором затопленном коридоре. Зато патронов теперь тоже много. 90 «автоматических» – ура моде. Что там у нас дальше? Конечно же, шифры. Гоняться за ними надоедает, но выискивать их все-таки интересно. Было. Теперь шифры расположены – рукой подать. А чтобы вообще не напрягаться – отмечаются вэйпоинтами. Не, ну правда, как дурак с включенным MAVI, что ли, ходить? Приключений захотелось, что ли? Все, у нас Unchartedphobia, ничего не знаем. Что? Лазать за ключами и нырять журналистам было сложно? Вырезать! Что еще? Хронометраж игры от всех этих операций пострадал? Ну… добавьте еще врагов под водой – там, где надо было плавать на время.

Любопытно – откуда вообще всплыл этот патчик, правда? Называется он, кстати, Pure. Трейлер нам сообщает, что Dark Energy сотворило сию заплатку по результатам аж 250 рецензий (не знаю, где они столько нашли) и мнению «комьюнити». Вспомним, изначальную «Гидрофобию» во всем мире встретили очень неласково. Пинали ее за все, за что только можно было пнуть. Даже скандал случился, когда у геймдизайнера сдали нервы. И я, если честно, уже и не знаю, что такое этот Pure – обида, покаяние и всамделишнее желание сделать так, чтоб всем понравиться, или же циничный нецензурный ответ чемберленам, добившимся того, чтобы хорошая идейная игра превратилась в ничтожную попсу и никому не нужный, зато понятный и предсказуемый «плохой клон Uncharted». Вполне возможно, что диалоги были утоплены, потому что озвучка Скута ужасна. А что? И впрямь выход, к черту диалоги. А еще Скута можно было бы вообще убить, а Кейт сделать немой. Айзеку это, помнится, ничуть не мешало. И вот еще что: многообещающая надпись «To be continued» в финале игры, конечно же, испарилась бесследно.

В общем, обидно это все. За все время в плену видеоигр настолько обидно мне лишь во второй раз. Первый был связан с Army of Two. Там молодцы из EA тоже очень классно покромсали готовую игру. Кривой транспорт? Зачем править, давайте вырежем. Классная система откачки павшего бойца? Да ну, пролетариат не поймет. Диалоги про Рэмбо и «Звезду смерти»? А вдруг засудят… А еще – гулять так гулять! – разграничим мультиплеер по региональному признаку. Помнится, мы тогда на диск даже сделали сравнительный обзор, его и сейчас можно найти на YouTube (http://tinyurl.com/23jbn6n).

Неудивительно, что, увидев все это безобразие, я стер игру и начал загружать ее снова – с призрачной надеждой, что сам дистрибутив на сервере остался старый, а от патча можно будет отказаться, выдернув провод из консоли. А вот фигу мне и прыжок на кнопочку «А».

И последнее. Новая цена – всего 800 MS points. «Переплаченные» 400 MP ушли, очевидно, на финансирование патча-разочарования. Одна радость: настоящую «Гиброфобию» я все-таки успел пройти. И в рецензии, как вы помните, поставил ей семерку – за идею, за интерес и за то, что авторы не пошли на поводу у моды. Пожалуй, сейчас придется отзывать баллы. Минус один за сокращенный хронометраж, порушенную атмосферу и урезанные диалоги. Минус один за ценовую махинацию, отказ от убеждений и… а, ладно, чего я тут скрываю, за личную обиду. Осталось пять. Ровно столько, сколько и ставили западные рецензенты до патча. Судьба, не иначе? **СИ**





ЕВГЕНИЙ ЗАКИРОВ

Следующая остановка – домохозяйки!

В обзоре World of Warcraft: Cataclysm немного, что называется, сглажены углы. Там нет прямого негатива, мол, воргены совсем не нравятся, все новые локации просто кошмарные, а сложность выполнения заданий теперь колеблется где-то на уровне плинтуса. Почему так? Потому что World of Warcraft, особенно после выхода Cataclysm, больше не является игрой «для своих» – и неважно, будь то ценители MMO, творчества Blizzard вообще или те, кто летом выбирается бегать с копьями и луками по лесам и полям, выкрикивая ругательства на языке орков. Теперь это игра для всех. То есть, совсем для всех. Даже для Александра Щербакова, просто он еще об этом не знает.

Что там творится на российских серверах я, честно говоря, представления не имею. Знаю, что за Cataclysm выстраивалась очередь студентов МАТИ, что люди ломились за коробками с игрой, хотя давно приобрели ключ на Battle.net и ровно в 00:00 доступ к новому миру им открывался без красивой картонки. Еще, конечно, стоит отметить, что присутствовавшим на запуске журналистам, размещенным в ресторане, не было никакого дела до нового дополнения – они вливали поочередно то белое, то красное вино и делились в лучшем случае впечатлениями из прошлого. Дескать, а помнишь ли ты, как нам из Франции привезли коробки с WoW, и мы там рубились, и я гнома сделал и надавал тебе по башке от души, а потом убежал и только пятки сверкали? Никто этого, конечно, уже не помнит. Где-то после The Burning Crusade обожаемая миллионами онлайн-вселенная круто развернулась и зашагала в сторону еще десяти миллионов геймеров попроще, которым только бы шарики одинаковых цветов складывать в одну линию, да по скайпу обсуждать новую серию Cougar Town. Другими словами, WoW встретил домохозяек и сильно изменился.

Самое интересное как раз то, что поставить это в минус на тот момент было невозможно. Посудите сами: играть стало в несколько раз удобнее – те же точные обозначения на карте сняли огромный груз с плеч новичков; интереснее – сюжету уделялось значительно больше внимания, а прием фазирования еще не вошел в моду и потому вызывал лишь изумление. Поэтому Wrath of the Lich King приняли радушно, если не считать некоторых проблем с Death Knight'ами. Множество красивых новых локаций с интересными квестами и продолжением знакомой геймерам истории – это всегда хорошо. С Cataclysm все несколько иначе. И пускай большинство претензий прозвучит резко, рано или поздно те же мысли посетят любого увлеченного исследователя Азерота.

Я был бы лучшего мнения о новом дополнении, если бы не две скучные «стартовые» локации. Речь идет не об одноразовых лягушатниках гоблинов и воргенов, к которым, наверное, разработчики вернутся в контент-патчах. Имеются в виду Mount Hyjal и Vashj'ir. Возможно, претензии к первой кого-то удивят, ведь это вообще одна из самых популярных локаций в аддоне. Но как по мне, то Vashj'ir лучше – он хотя бы красивый и необычный. Что, конечно, никак не решает очевидных проблем: дурацкого планирования событий. И если с ночными эльфами все несколько проще – убиваешь гарпий, летаешь на своем Ebon Gryphon от одной точки к другой, попутно любуешься на Исеру и мечтаешь о том, чтобы такими модельками (с анимированной грудью, если кто не в курсе) снабдили все древние расы. Можно еще надавать по голове какому-нибудь элементалю и спасти зверушек, а еще попрыгать на чем-то отдаленно напоминающем батут. В общем, квесты понятные, но какие-то… странные. Прокачиваться значительно проще, но награды дурацкие. А Vashj'ir! Красивый подводный мир, путешествовать по которому можно

на морском коньке; всего несколько интересных квестов повышенной сложности, зато есть видения нага. Хорошо же? Да не очень.

Достаточно привести несколько примеров, чтобы все встало на свои места. Так, последний квест в Vashj'ir предлагает… ничего не делать. На экране разворачиваются события, которые раньше показали бы в виде ролика: сначала герой спускается на подводной лодке, потом пробивается к Трону Приливов в компании NPC, при этом бить атакующих нага не надо – все равно им урон не наносится, и вообще это постановочный эпизод, представление, разыгранное по скриптовым правилам WoW. После этого интерфейс исчезает и показывают еще одну неинтересную сценку. А дальше остается только прыгнуть в водоворот, шагнуть в портал, взять два квеста для данжа и… Подождать друзей? Ну, нет, спасибо. Меня на тот момент заботило только то, как выплыть из Ваша и куда потом лететь.

И таких заданий в Cataclysm очень много. Да, они были и раньше, но не в таких количествах и не в таких масштабах. А тот же Vashj'ir, например, состоит из одноразовых, размежеванных по фазам квестов чуть ли не полностью. Шутка ли: на забитом под завязку европейском сервере, где подавляющее большинство играет за Альянс, я не встретил ни одного исследователя подводных глубин. Ни единой души! Вообще никого! Для сравнения, на первой же локации Mount Hyjal копошится по десять, а то и по двадцать людей, желающих стырить яйца гарпии, буквально, из рук или помешать убить всех мобов в округе. А тут даже общий чат молчит. Иногда в гильдейском чате проскакивают сообщения в духе «Мне не нравится Vashj'ir» или «Как мне выбраться из Vashj'ir», но и только.

Тут необходимо вспомнить еще один тип заданий, который привнес уже Wrath of the Lich King. Неслучайно именно он считается предвестником всех перемен. Тогда, всякий раз, когда персонаж попадал на новую территорию с новыми NPC, ему давали «освоиться» - выпускали в чистое поле сражаться с мобами. Вроде бы, расклад стандартный: убить десять морских великанов. Подвох в том, что на стороне героя сражаются десятки NPC. То есть не нужно прикладывать никаких усилий, достаточно лишь постоянно аггрить моба, чтобы победа над ним точно засчиталась игроку. Выглядело это неоднозначно. С одной стороны – примитивно и просто, с другой – зрелищно и динамично. Но что самое главное, так это иллюзия того, что игрок не одинок. Кого вы сегодня встретите в тундре Northrend'а? А так, вроде бы, одиночество не ощущается – есть же движуха вокруг.

И тогда это не было никакой проблемой, это было нововведением, причем интересным и своеобразным. В проблему оно превратилось с выходом Cataclysm, где по меньшей мере четыре локации рассчитаны на такое расслабленное прохождение. Хорошо хоть, что есть Uldum и Deepholm – большие, красивые, оригинальные зоны. Оказавшись там, забываешь про недостатки, которые отмечал ранее. Почему? Давайте и в этом попробуем разобраться.

По большому счету, можно ли считать тот факт, что WoW стал удобнее, в чем-то проще и доступнее, привлек самую широкую аудиторию, начиная с геймеров и заканчивая людьми, никогда раньше с компьютерными играми не увлекавшимися, недостатком? Наверное, нет. Более того, то, чего добился WoW в жанре, достойно заимствования. Если бы каждая вторая команда разработчиков подчистую копировала хотя бы ее интерфейс, то мир стал бы чище и светлее. А уж если бы создатели, условно, WRPG относились к сюжету и проработке выдуманного мира с таким же вниманием и любовью, как сценаристы Blizzard, то жанр никогда бы не превратился в то, что можно наблюдать сегодня.

То же касается и самого устройства виртуального мира. Неслучайно люди в нем «пропадают», и запустив игру один раз, многие возвращаются к ней снова и снова. Он изменяется и дополняется чуть ли не каждую неделю, а то, что уже заложено в нем, можно изучать в течение многих лет. То есть, понятно, что никто в здравом уме не посоветует засесть на несколько месяцев дома, обрубить все контакты с внешним миром и с упоением прокачивать какую-нибудь шаманку – это было бы лишним. Но соблазн столь велик, что WoW может, например, полностью заменить компьютерные игры, вытеснить их из часов досуга. Неслучайно говорят: для большинства геймеров есть только WoW и ничего больше, другие игры их не интересуют. Конечно, с определением «большинства» хотелось бы поспорить, но не и отрицать поистине колоссальное влияние этой MMO нельзя.

Поэтому опытный игрок понимает и ясно видит, где были сделаны упрощения и послабления – снижен порог входа, а где ему предоставлено полное раздолье – и этого достаточно. А вот чего он не может распознать никак, так это с кем он играет в данный момент. Можно сразу воскликнуть – дети! Студенты! А вот и нет. В гильдии, в которой я состоял раньше, всем заправляла супружеская пара из Швеции, у которой, кстати, был маленький ребенок. Муж – преподаватель в каком-то вузе, жена – домохозяйка. Они точно так же, как и все другие условные «студенты», восторгались красивой броней, участвовали в инстах, совершали рейды, поддерживали какую-то организацию. При этом никто из них не уделял развлечению слишком много времени – обычно они появлялись в сети вечером, после ужина, редко играли допоздна и задерживались только в случае какой-то необходимости. И вот таких людей – большинство. Дядьки тридцати лет, играющие в WoW, вызывают у вас удивление? Откройте журнал «Страна Игр» и посмотрите на редакторский состав. Разница лишь в том, что той семье достаточно освоения Азерота и сражений с Ордой, а геймерам в привычном понимании – нет.

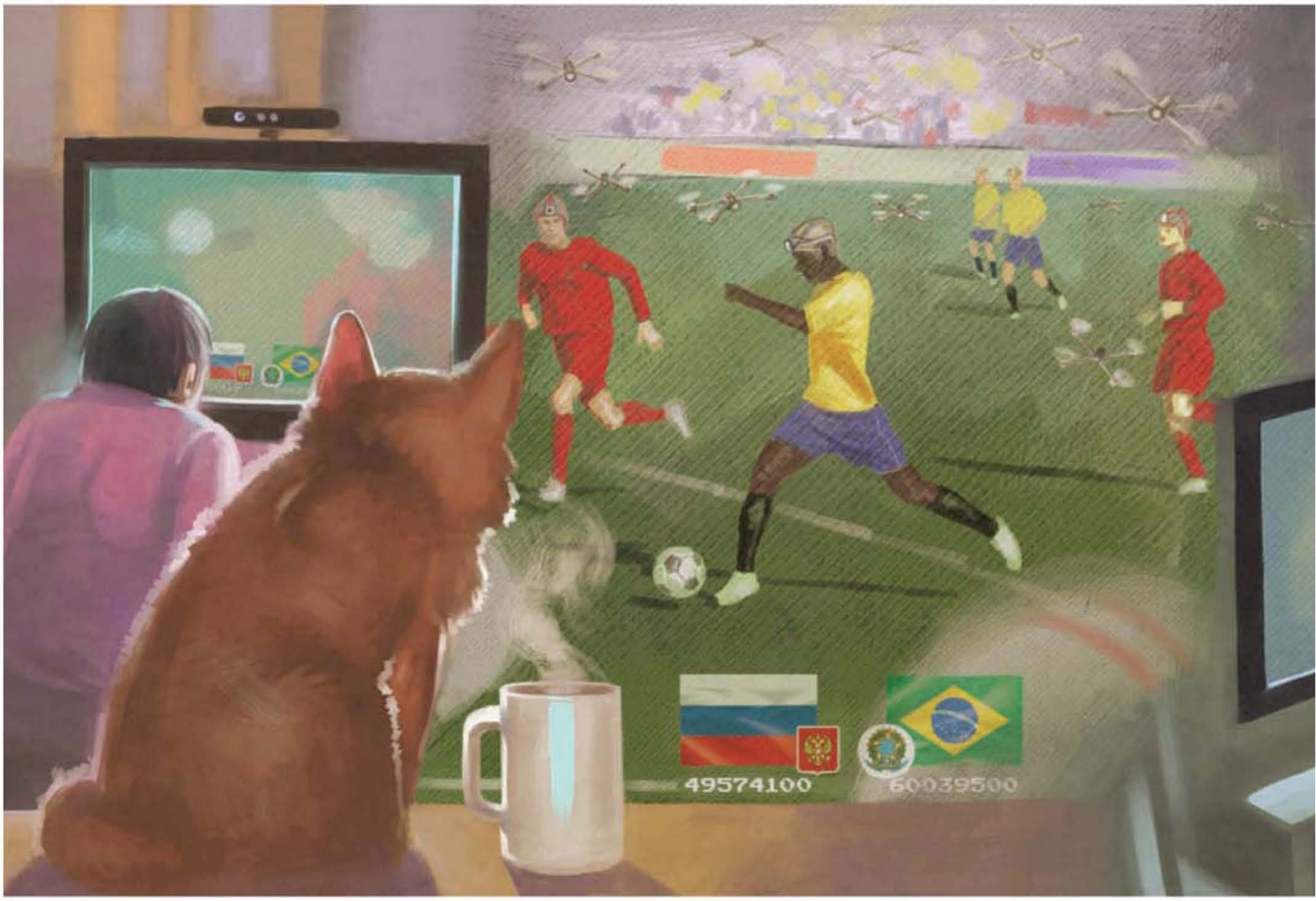
Blizzard, вероятно, учитывает все факторы, а сейчас старается двигаться навстречу тем, кто еще не знает или верит в WoW. Это выгодно. Но Cataclysm, как было отмечено сразу, дал слабину и вызвал недовольство части, скажем так, «хардкорной» аудитории. Поэтому очень интересно, что же будет дальше. В комментариях в ЖЖ к одной из записей пользователь nekonyaa написал, мол, такое впечатление, что все лучшие умы ушли делать новую MMO, а дополнение поручили ни поймо кому. Мнение резкое, но, кажется, всех посещали эти мысли. **СИ**



Вверху: Когда в следующий раз посмотрите на орбиты дренейки, подумайте, а вдруг это женщина сорока лет, которой просто нечего делать?

Внизу: Когда дисковое приложение к журналу было православным, красивые скриншоты и арты выкладывались в специальную папочку. Теперь не выкладываются.







ИЛЬЯ ЧЕНЦОВ

Футбол в новые времена

Английские ученые сделали достопримечательное открытие. Они подсчитали звуковую энергию, «выделяемую» на стадионе во время футбольных матчей, если 100 тысяч зрителей одновременно заорут: «Го-о-ол!» Оказывается, ее хватит, чтобы вскипятить два литра воды. Следовательно, вполне можно сварить кофе для всей команды.

(Из журнала «Вокруг света» №11 за 1977 год)

Билл не хотел ехать в Россию. Да, он был из тех редких американцев, кто увлекается соккером больше, чем настоящим футболом, смотрел все матчи чемпионата по своему огромному телевизору и знал по именам игроков, даже того смешного русского нападающего. Жена привыкла к его хобби, иногда вполголоса кричала вместе с ним «Го-ол!» и вязала шарфики любимых команд. Цвета менялись каждый сезон – Билл старался болеть за тех, кто выигрывает.

Чего Билл не любил, так это летать самолетом. Да, ему не хотелось сидеть девять часов в узеньком кресле, было неуютно от мысли, что в случае аварии или теракта придется падать с высоты сколько-то там тысяч футов, но больше всего ему не нравилась процедура предполетного досмотра. Кажется, уже вся страна называла ее «театром безопасности», но ни «раздевающие» сканеры, ни ощупывание подозрительных пассажиров никто отменять не торопился.

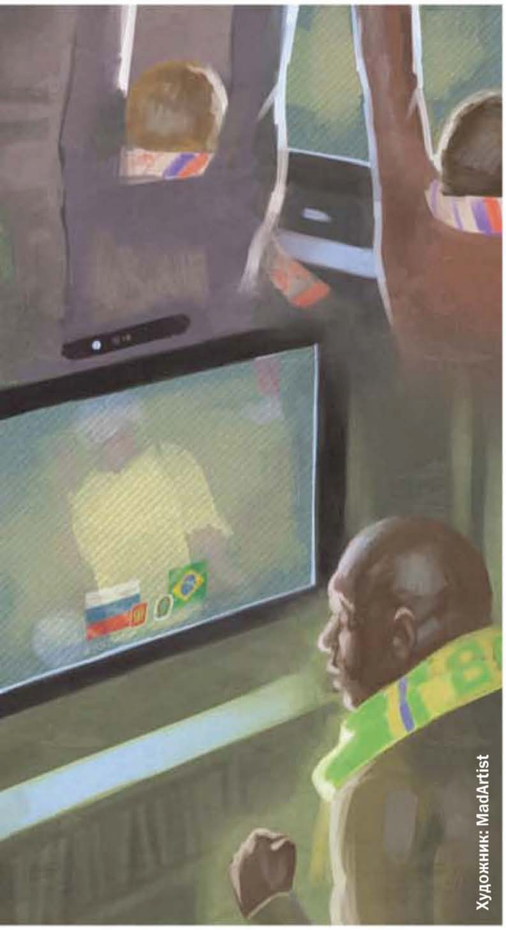
Поэтому Билл просто приобрел золотой виртбилет на матч.

Майк не хотел ехать в Россию. Медведей с балалайками и лютых морозов он, конечно, не боялся – но знал, что летом Москву нередко затягивает смогом. Футбол он тоже особо не любил – однако был одним из немногих, кто разбирался в системе Xspectator и мог бы руководить трансляцией. Кроме того, начальство намекнуло, что успешно проведенная операция увеличит его шансы на повышение. Поэтому Майк просто собрал вещи и сел в самолет.

Мавапанга не хотел ехать в Москву. Между матчами команда тренировалась в Сочи – он, конечно, мало походил на его родную саванну, но даже олимпиада не смогла сделать город менее провинциальным. Здесь было тихо, уютно, тепло, рядом было море – столица же казалась ему огромным лесом, населенным очень глупыми и шумными, но при этом очень быстрыми зверями. Иногда Мавапанга удивлялся, зачем тренеру нужен такой бегун, как он, если у того и так была блестящая повозка, ездящая гораздо быстрее. Но увы, словарного запаса, чтобы объяснить свое недоумение, ему не хватало.

Вася не хотел идти на стадион. Он любил футбол, но не терпел футбольных болельщиков, для многих из которых матчи, кажется, были лишь поводом для драки. Ощущать себя частью их многомиллионной армии он предпочитал на расстоянии. Да и давать себя щупать полицейским он лишний раз не собирался. Поэтому Вася просто купил обычный виртбилет за 1600 MS Points.

За пятнадцать минут до начала матча приставка подала Биллу сигнал. Билл включил телевизор и открыл футбольный канал. Умная камера тут же распознала цвета билловой «розы» и включила его в ряды болельщиков





НАД ПОЛЕМ ЗАМИГАЛА НАДПИСЬ «ВОЛНА». ЗА НАДПИСЬЮ ПОШЕЛ ОТСЧЕТ: ЗЕЛЕНОЕ «3», ЖЕЛТОЕ «2», КРАСНОЕ «1»... НА ПОСЛЕДНЕЙ ЦИФРЕ БИЛЛ ВСКОЧИЛ, ПОДНЯВ РУКИ ВВЕРХ. 1000 ОЧКОВ!

Бразилии. Билл согласно кивнул и принялся проверять управление камерой.

Внезапно картинка отключилась и на экране появилось сообщение «Обнаружен незарегистрированный зритель». Вася огляделся и увидел на спинке кресла кота. После тяжелой борьбы с жабой Вася – гулять так гулять! – быстренько взял ещё один билет. Шоу продолжилось.

Майк окинул взглядом индикаторы камер. Все функционировали исправно. Он посмотрел на поле, накрытое стеклянным куполом. Футболисты пели гимн, а над ними комариным роем реяла тысяча маленьких роботов, оборудованных видеоаппаратурой. Ими управляли обладатели золотых виртбилетов.

Мавапанга старательно разевал рот, но петь даже и не помышлял – его интерпретация гимна однажды уже чуть не сорвала церемонию, когда товарищи по команде не смогли сдержаться и покатились со смеху в прямом эфире. Так что он шлепал губами и размышлял о предстоящей игре. Футбол ему нравился – поле, конечно, не было таким же бескрайним, как саванна, зато и не таким густонаселенным, как окружающий его город, и правила здесь были простыми – закатить пузырь между двух палок. Каждый раз, когда Мавапанге это удавалось, команда бросалась его качать, и тогда он чувствовал, что эти высокие белые люди – его племя.
К большим комарам, что, гудя, кружили над полем, Мавапанга тоже привык – их выпускали и на тренировках, правда, не в таком количестве. Постепенно он понял, что комарами управляют местные колдуны, и вреда они не причинят.

Игра началась. После яростной распасовки в центре поля, казалось, наступило равновесие – мяч переходил от одной команды к другой, словно именно этот обмен, а не голы, был целью игры. «Пора!» – подумал Майк и щелкнул по кнопке с надписью «Волна».

Вначале Билл переключил камеру в режим автоматического слежения за мячом, однако, когда напряжение на поле спало, решил осмотреться. Робот чуть покачивался в воздухе, управление немного запаздывало, зато Билл чувствовал, что в его власти – настоящая летающая машина, пусть крошечная. Это ощущение на мгновение затмило даже радость от присутствия на финальной игре чемпионата мира.

На трибунах собралось большей частью старшее поколение, видимо, слишком старомодное, чтобы обзавестись консолью и посмотреть матч, как все нормальные люди. Молодые скинхеды махали флагом и ритмично кричали, вероятно, предвкушая запланированный после матча погром. То ли мафиози, то ли бизнесмен в дорогом костюме что-то энергично объяснял в телефон. Его скучающая подруга, как и Билл, оглядывала трибуны. Билл подмигнул ей и сохранил фото на память.

И тут над полем (спасибо трехмерной картинке) замигала надпись «Волна». Билл напрягся. За надписью пошел отсчет: зеленое «3», желтое «2», красное «1»... На последней цифре Билл вскочил, подняв руки вверх. Консоль немедленно высветила: «Отлично! 1000 очков!».

Вася тщетно пытался найти хоть одну общедоступную камеру, поле зрения которой не застилали бы тучи роботов-операторов. Он попробовал выбрать ближайшего к мячу игрока, но вид от первого лица был доступен только обладателям серебряных и золотых билетов. Впрочем, судя по тому, что комментаторы начали вспоминать биографии игроков, ничего особо интересного на поле не происходило. Вася знал, что в такие моменты обычно пускают волну – что и случилось («800 очков!»). Еще несколько секунд спустя над полем повисла надпись «Кричалка». Вася набрал в легкие воздуха и вслед за возникающими из ничего буквами пропел: «Оле-оле-оле-оле! Россия, вперед!» Хор голосов виртзрителей был немедленно протранслирован из динамиков стадиона. Вася не был уверен, что эта какофония действительно подбодрит спортсменов, но был доволен, что смог набрать двадцать тысяч очков.

Спортивная форма Мавапанге тоже скорее нравилась. Он бы, конечно, предпочел обойтись без неё, но, по крайней мере, майку и трусы не надо было застегивать, и не было кусачих штанин. Ему нравился даже шлем – помогал представить себя воином и придавал уверенности. Мавапанга все-таки не до конца доверял местным колдунам, и его грела мысль, что даже если гигантские комары попадают с неба, шлем защитит его.
Мавапанга не знал, что в шлем также была встроена камера «вида от первого лица».

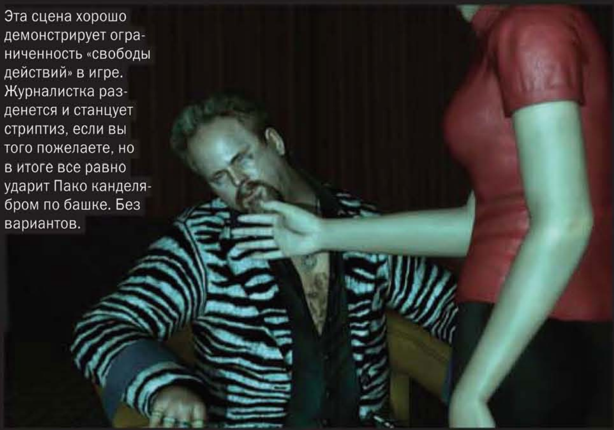
Афророссиянин наконец овладел мячом и пошел в атаку. Билл наблюдал за происходящим через его нашлемную камеру. Точка зрения находилась непривычно низко над землей, соперники казались очень высокими, и зрелище напоминало старенькую Deathchase со «спектрума», в свою очередь скопированную со сцены полета спидер-байка через лес из «Звездных войн». Билл опять почувствовал конфликт эмоций: ворота Бразилии были под угрозой, и ему стоило бы болеть против Мавапанги, но зрелище так захватило болельщика, что он незаметно для себя начал скандировать: «Давай! Давай!» И Мавапанга дал.

«Го-о-о-л!» – закричал Вася, подпрыгнув перед своим телевизором. «Не-е-ет!» – не отставал Билл. «Мя-я-я!» – выразил свою точку зрения кот. Вопль стих лишь спустя минуту. Еще через секунду на экранах появилось: «Россия: 49574100. Бразилия: 60039500». Суммировать децибелы было, конечно, не совсем правильно с научной точки зрения, зато цифры, на радость зрителям, получались солидные.
«Всё-таки этот раунд за нами», – подумал Билл и от радости заставил камеру сделать сальто.

Майк снял кофейник с подставки, подключенной к пульту Xspectator, и налил дымящийся напиток в чашку. Сделав глоток, он улыбнулся и вслух произнёс: «Хоть какая-то польза от вашего футбола». **СИ**

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 2010 ГОДА

В этом номере мы решили не просто назвать победителей в каждой из категорий! Встречайте представление пятнадцати главных игр 2010 года, без которых невозможно было бы представить себе индустрию. Штука вот в чем: победители номинаций, вроде «Лучшая игра на PSP» или «Лучший спортивный симулятор» (кстати, FIFA 11), не всем интересны. Зато вот с главными играми стоит познакомиться поближе. Каждому. Хотя бы для самообразования.



Эта сцена хорошо демонстрирует ограниченность «свободы действий» в игре. Журналистка разденется и станцует стриптиз, если вы того пожелаете, но в итоге все равно ударит Пако канделябром по башке. Без вариантов.

Убийца – не дворецкий!



Даже интерактивный фильм с виртуальными актерами не может обойтись без живых людей. Как иначе сделать motion capture?

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
26.02.2010

Уникальный интерактивный фильм!







Если необходимо, игра показывает происходящее сразу с нескольких камер. Банальное, зато очень уместное решение.

Heavy Rain

Мрачная, гнетущая атмосфера!

Неважно, будет ли спасен мальчик Джейсон или нет, – при любом раскладе победил Дэвид Кейдж. Ведь Fahrenheit, его предыдущая работа в жанре интерактивного кино, была известна лишь ценителям, а вот Heavy Rain войдет в историю.



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
interactive-movie
Издатель:
Sony Computer Entertainment
Режиссер:
Дэвид Кейдж
Разработчик:
Quantic Dream

Творческим людям хорошо известен один простой метод достижения успеха – давить на эмоции. Вы и сами часто говорите нам, что в журналах бывают «сухие» статьи, а бывают – «душевные». Осторожнее с последними. Отключает автор внутренний предохранитель на любовь и ненависть – и путь к дешевой популярности открыт. Искренний крик души заглушает любые глупости, бесталанность, бедность мыслей. Если, конечно, попадет в вашу волну, иначе – все недостатки вы увидите как на ладони. Что ж, Heavy Rain – гениальный ретранслятор эмоций во всех диапазонах. Никто не остался равнодушным.

Дэвид Кейдж создал не просто игру – технологию производства интерактивного кино. Пусть в сценарии игры, как я и писал в рецензии, нет ровным счетом ничего. Пусть «press X for Jason» стало интернет-мемом, а тайна личности убийцы – самым нелепым сюжетным поворотом года. Важно то, что игра так или иначе, но непременно вовлекает геймера в контекст игры. Заставляет переживать за несчастного отца и его сына (или ржать над тупостью героев), удивляться интерактивности окружения (или отсутствию таковой), отыгрывать роль в диалогах (или, напротив, холодно перебирать варианты в поисках правильного). Впечатления от игры очень, очень сильно зависят от личности человека перед экраном. Сильноэмоциональный геймер, искренне любящий игры и не имеющий склонности докапываться и критиковать, может и всплакнуть – для него история Heavy Rain станет самым ярким впечатлением года. Холодный логик с аналитическим мышлением будет биться в истерике от ярости – ведь распластанная на лабораторном столе Heavy Rain по сложности всего (кроме графики) мало чем отличается от хентайных интерактивных новелл с бюджетом в три копейки. Но если не знать о спойлерах заранее и включить Heavy Rain – вы непременно пройдете игру до конца (она, кстати, еще и длиннее иных современных шутеров), а то и не один раз. Будете радоваться или плеваться после этого – это уж как получится. Если не получится ненавидеть героев игры, будьте уверены – ярость в адрес Дэвида Кейджа окажется неподдельной.

Повторю еще раз, для тех, кто не вкурил. Heavy Rain доказала, что можно сделать длинный интерактивный фильм с множественными концовками и иллюзией контроля над происходящим, который геймер будет с удовольствием проходить. Более того – человек будет серьезно относиться к тому, что говорят виртуальные актеры, а также не станет ныть, что большая часть игры построена на QTE, а побегать и пострелять нельзя. В этом смысле, игра – настоящий прорыв. А нечестная ставка на эмоции – что ж, она позволила Heavy Rain завоевать любовь миллионов. **СИ**





Продажи:
>1.58
млн. копий



Иллюстрации Акиры Ториямы!

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
23.07.2010

Dragon Quest IX

Национальное достояние Японии – без шуток. Если вдруг Dragon Quest X провалится, всему топ-менеджменту Square Enix впору будет достать по мечу и прилюдно вспороть себе животы. К счастью, пока в Токио все спокойно.



Классический синий слайм. До сих пор самый популярный монстр в Японии.

Продажи:
>5.2
млн. копий



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

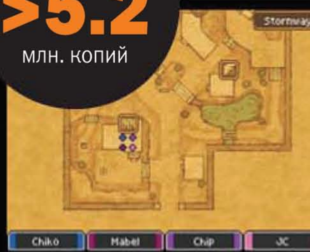
Жанр:
role-playing.console-style
Издатель:
Square Enix
Режиссер:
Юдзи Хории
Разработчик:
Level 5

Ироничная сказка, праздник для глаз, отдых для души, – Dragon Quest актуален во все времена, на любой платформе. Новый выпуск игры – что бесконечный поток томиков свежей манги Naruto и One Piece. Убить запоем десятки часов, или тратить на игру один-два вечера в неделю - выбор ваш. В Dragon Quest IX можно играть под теплым пледом дома, каждый день по дороге в метро, на вечеринке с друзьями, раз в месяц под плохое настроение. Глубина погружения регулируется: хочешь – иди вперед по сюжетной линии, хочешь – изучай мир внимательно, а хочешь – иди в поход за одним особенно желанным бронелифчиком, потратив на это неделю жизни. Одна заковыка: Dragon Quest – не наше национальное достояние, придумано под культурные особенности, стиль жизни, вкусы современных японцев. Именно поэтому четыре из пяти миллионов копий игры разошлись в Стране восходящего солнца. В России, как я подозреваю, счет легальным версиям идет на десятки единиц (четыре куплены редакцией «СИ», остальные – вами, дорогие читатели). Скачано, правда, больше. Другая важная деталь: DS-римейки Dragon Quest IV и V не сильно хуже и не менее актуальны. Но это даже и хорошо: кончилась одна игра – взял следующую.

Незамутненность DQ IX идет игре на пользу еще в одном смысле. Она выгодно смотрится на фоне судорожных попыток адаптировать JRPG к вкусам массовой американской аудитории. Здесь нет прямолинейных коридоров Final Fantasy XIII или бесконечной башни Resonance of Fate. Честные пошаговые бои, пара десятков городов со словоохотливыми NPC, возможность свободно путешествовать по миру, – все в традициях ранних Final Fantasy или, скажем, Lunar. В традициях – но лучше; лучший пример того, как жанр JRPG может развиваться в собственных рамках, не заглядывая за плечо action-соседям. Поэтому миллион копий на Западе – это честный миллион поклонников жанра, не разочарованных в своем выборе. Окажись Final Fantasy XIII такой же настоящей JRPG нового поколения – таких миллионов было бы пять. Или десять. **СИ**

Мультиплеер

Игра позволяет «приглашать в свой» мир друзей, зачищать подземелья вместе (при этом квестовые предметы гость из сундуков набрать не может). На онлайн рассчитан и магазин-аукцион редких компонентов для алхимии. Если вообще не выходить в онлайн, он даже не заработает.





Есть мультиплеер!







Идеальная традиционная JRPG!

Тамплиеры против асассинов!



На переднем плане на самом деле не Эцио, потому что по сюжету всю замануху с мультиплеером в Анимусе устроила корпорация Abstergo Industries.

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
16.11.2010



Повышенная «близнецовость» моделей в действительности играет на руку: это необходимый элемент для мультиплеера. Нашел близнеца – считай, удвоил свои шансы на выживание.



Одна картинка про сингл: это моя любимая миссия, где убийцы хотят подстроить «несчастный случай» актеру, играющему Иисуса в постановке в Колизее, а Эцио должен его спасти.

Продажи:
>5.9
млн. копий

Assassin's Creed: Brotherhood

Еще до того как я начал писать этот текст, я дал себе слово: ни разу не включить AC: Brotherhood. Я честно держался, но, едва вписав название игры, потянулся за диском, параллельно включая приставку.

Многие вещи достались AC: Brotherhood как доведенные до ума обрезки AC2. В то же время пушечная оборона, достаточно хорошо продуманная, появилась в игре всего лишь раз. Возможно, в AC 2011 разработчики реализуют ВСЕ отложенные фишки?



Уникальный мультиплеерный режим!



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action.third-person.
historic
Издатель:
Ubisoft
Режиссер:
Patrick Plourde
Разработчик:
Ubisoft Montreal
Платформа:
PlayStation 3,
Xbox 360

Дело не в долгожданном окончании сюжетной линии про флорентийского убийцу: она по-своему хороша, но, как и в любой другой «песочнице», мешок с интересными штуками иссякает почти сразу после окончания главной сюжетной линии. Дело в том, что канадские разработчики совершили невозможное: чисто однопользовательскую механику они смогли прикрутить к мультиплееру, поверив сухой алгеброй разнообразную гармонию убийств. Выбор инструментов, используемых для достижения целей, очень необычен для онлайнового экшна, а самое главное заключается в том, что Assassin's Creed: Brotherhood уравнивает как честных любителей побегать по крышам и пострелять из спрятанного в рукаве ружья, так и терпеливых кемперов, способных медленно прогуливаться по локации в толпе себе подобных. Собственно, здесь почти полностью воплощен самурайский принцип: «сядь на берегу реки и жди, пока по ней проплывет труп твоего врага», только вместо трупа – растерянная, ищущая спасения жертва. Но совсем главное заключается в том, что тактику можно – и нужно! – менять на лету.

Короткие матчи превращаются в многочасовую сессию, проведенную за джойпадом – я даже удивляюсь самому себе – как можно настолько нерационально проводить время? А пока я удивляюсь, «Братство» все затягивает калейдоскопом событий, миниатюрными рассказами об особо удачных убийствах и о позорных, но тоже достойных восхищения проигрышах.

Удручает лишь то, что система подбора игроков и сейчас, три патча спустя, методично отсекает нетерпеливых, растягивая доступ к игровому процессу на долгие минуты. С другой стороны, в перерывах между матчами у меня нашлось время написать этот текст и даже подобрать к нему картинки. **СИ**



Богатый, живой открытый мир!



ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
&&.??.2010

У лошадок есть встроенный GPS-навигатор!

Red Dead Redemption

Продажи:
>7.21
млн. копий

За две недели игроки убили два миллиона коров, почти десять миллионов пум и двадцать восемь миллионов оленей, а отсидели за свои злодеяния всего пять с половиной тысяч лет. Куда смотрит Гринпис?!

8.6 литра алкоголя на человека ежегодно употребляет население Нью Остина. Как поясняет картинка, это немного больше показателя среднего американца и немного меньше показателя среднего русского.

Сократ как-то заявил: женишься ты или останешься холостяком – все равно придется раскаяться. Джон Марстон женился на свою голову и прочие части тела, и теперь вынужден сражаться за право оставаться счастливым отцом и мужем.



Святослав Торик

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
shooter.third-person.
sandbox
Издатель:
2K Games
Разработчик:
Rockstar San Diego
Платформа:
PlayStation 3,
Xbox 360

Если GTA была игрой про беззаконие, то Red Dead Redemption должна быть про другое, потому что в RDR с законами вообще туговато. И действительно: в центре RDR находится раб обстоятельств, абсолютно свободный в своих действиях, но вынужденный всю дорогу гнуть спину на чужого дядю и раскаиваться за свое прошлое. Это очень странная мотивация, потому что поначалу кажется, что Джон Марстон уже раскаялся. Он отрекся от своих бывших подельников, он готов вести честную жизнь, выращивать коров, охотиться на медведей и торговать травяными сборами. Но проблема в том, что оступившись раз, падать будешь всю оставшуюся жизнь, – таков закон джунглей на Диком Западе. Это уже не высокая месть по Беллику, это простое человеческое желание вернуть все на свои места, покарав негодяев и вернув свою семью. И все это на фоне неумолимо меняющегося исторического полотна: Марстон – олицетворение прошлого, которое даже не пытается вписаться в будущее. Именно поэтому сюжет не оставляет ему ни единого шанса.

Если бы я ничего не знал о RDR и ее разработчиках, я бы никогда в жизни не купился на эту обложку с отвратительной картинкой. Измученный высоколобый усач с обрезом (или красно-черный скетч в случае с Xbox 360) смотрится как лицо второсортного шутера из Восточной Европы, чудом попавшего на полку с хитами. Но какая все-таки оглушающая сила скрывается внутри этой отталкивающей коробки! Никогда мне так не хотелось бросить все и играть, играть, играть; играть до победного конца – собственно, до всех трех – с максимальным количеством возможных и невозможных достижений. В этом желании сплелось все: на удивление неповоротливый сценарий с многочисленными юркими ответвлениями; симуляция жизни на Диком Западе – по ряду причин куда более естественная, чем в современном мегаполисе GTA IV; необъятное количество activities, которыми можно заниматься, потому что ими интересно заниматься. Две недели я не просто «играл-играл-играл», я действительно жил в Red Dead Redemption, точно так же, как четыре года до того жил в World of Warcraft. Это удивительный, хотя и несколько опасный по причине повышенной аддиктивности игры опыт.

Вероятно, мне просто повезло: я не слежу за проектами многостудийного монстра Rock-star Games, поэтому именно RDR стал для меня самым крупным открытием года. **СИ**

Как GTA, но про Дикий Запад!



Это уже пугает по-настоящему: впихивание разработчиками популярных игр зомби в свою продукцию может стать новой эпидемией. Ну один раз пошутили, ну другой. Может, хватит? У мертвяков есть куча своих игр.

В отличие от Treyarch, дизайнеры из San Diego пошли дальше – они создали целый отдельный сценарий, переделали игровой процесс с учетом особенностей зомби и выпустили ее отдельным диском, не требующим оригинального Red Dead Redemption.



Этот простой мексиканский человек получил премию Video Games Award 2010 за лучшую песню года. И исполнил ее прямо на сцене.

Cold wind blows into the skin.
Can't believe the state you're in.
It's so far, so far away.
It's so far, so far away.

Можно охотиться на животных!



В Civilization V интересно играть и одному, и с друзьями; огромная вариативность игровых ситуаций делает каждое прохождение уникальным. Игра благосклонна и к любителям завоеваний, и к маленьким культурным империям.

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
24.09.2010

Продажи:
>650
тыс. копий

Sid Meier's Civilization V

В плане игр PC вечно плетется позади консолей. В последние годы нарастанию популярности компьютерных игр исправно способствует Steam – но одна лишь система дистрибуции ничего не значит без эксклюзивов. После того, как CRPG и FPS практически в полном поставе мигрировали на приставки, на стороне PC остались два жанра, способные своей популярностью обеспечить актуальность персонального компьютера как игровой платформы – MMORPG и стратегии.



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
strategy.turn-based
Издатель:
2K Games
Режиссер:
Джон Шафер
Разработчик:
Firaxis

Прошлый год порадовал стратегов дважды. Сиквел, которого все ждали 12 лет, StarCraft II, оказался неоднозначным: с идеально выверенным мультиплеером там соседствовала серенькая, неровная однопользовательская кампания, получившая в «СИ» лишь 7.5 баллов. А пятая часть легендарного сериала Civilization – напротив, являла собой игру целостную, интересную как для одиночного прохождения, так и для затяжных сетевых баталий.

Впрочем, она вряд ли могла бы претендовать на звание игры года, если б являлась лишь результатом закономерной эволюции сериала. Но нет – у Firaxis Games и конкретно Джона Шафера, ведущего дизайнера Civilization V, хватило смелости внести в игровой процесс достаточное количество изменений, чтобы о плоде их трудов можно было говорить как о чем-то принципиально новом – впервые за всю историю цикла.

При этом авторы не стали чрезмерно усложнять игровой процесс, скорее наоборот – пошли по испробованному в Civilization Revolution пути и от многих элементов отказались, сделав пятую часть едва ли не самой доступной для неофитов. В итоге мы получили не замену Civilization IV, не просто обновление графики и геймплея, но альтернативу старым «Цивилизациям», игру с яркой индивидуальностью и рядом смелых и прогрессивных решений.

Чего стоит только переход на хексы или полностью переделанная боевая система, вынуждающая игроков обходиться гораздо меньшим количеством юнитов и больше напоминающая Advance Wars, нежели предыдущие части «Цивилизаций»! Если раньше я старался в войну не ввязываться, на дух не перенося штамповку и занудное управление десятками юнитов, то сейчас битвы мне даже нравятся. Если доделают систему дипломатии, сделают ее более глубокой – вообще цены игре не будет. Благо что патчи теперь через Steam прилетают автоматически. И – да, меня как заядлого любителя Steam очень радует выбор Firaxis. Для мультиплеера сразу все друзья под рукой. **СИ**





Есть мультиплеер!

Наполеон и гигантские человекоподобные роботы!

Три причины любить Civilization V:

- Самые значительные изменения за всю историю сериала
- Сбалансированный и бесконечно увлекательный стратегический геймплей
- Эксклюзивность для PC гарантирует отсутствие компромиссов, характерных для мультиплатформенных релизов: тут и интерфейс оптимизирован под привычную мышку, и Steamworks работает на ура.

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
25.06.2010



Продажи:
909.5
тыс. копий



Внизу: Поверьте на слово: у геймера-новичка в этой ситуации нет ни единого шанса. Его герой обречён.



Demon's Souls

«Духовная наследница King's Field». «Японская RPG в неяпонском стиле». «Отрада и надежда жанра». И, наконец, просто увлекательная игра, которая провоцирует рассказывать истории. После одного вечера в Demon's Souls можно смело идти в таверну и битый час травить байки о своих невероятных подвигах. О свирепых драконах, стерегущих несметные сокровища. О хитроумных ловушках в казематах замка. О неведомых чудовищах глубоко под землёй. И о сотнях, тысячах храбрых воинов, которым изменила удача.



Артём Шорохов

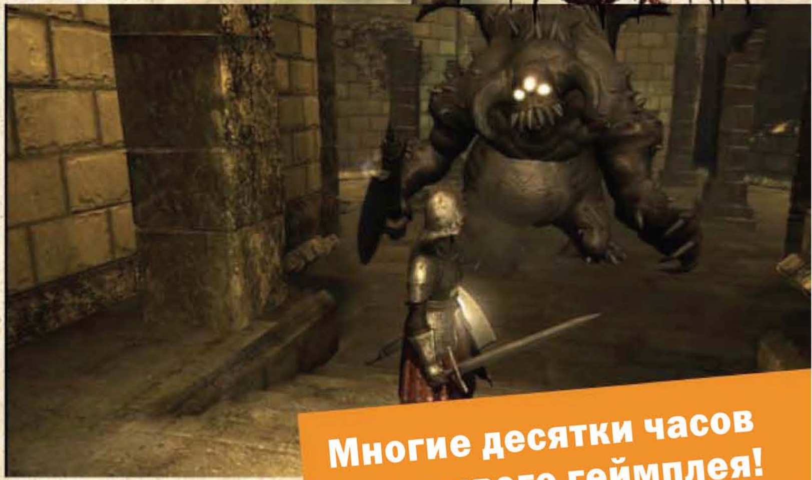
ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
role-playing.action.third-person
Издатель:
Namco Bandai
Режиссер:
Хидетака Миядзаки
Разработчик:
From Software, SCE

* King's Field – ролевый сериал от From Software, ровесник бренда PlayStation.

Очарование Demon's Souls в том, что она учит своего игрока вечным ценностям. Живым быть хорошо. Умирать плохо. Тому, от чего комфортные видеоигры наших дней давно отучили нас, и мы, дикари, с радостью променяли честный бой и настоящие приключения на ощущение полной безопасности, когда крепкий вагончик с удобными мягкими креслами проносится вдоль мнимых невзгод, а полный неслыханного мужества подвиг – на деле лишь QTE-сцена с неизменно героических исходом. Мы давно привыкли спасать мир, хрустя попкорном, и именно Demon's Souls взялась за это благородное дело – надавать всему нынешнему геймерству по щекам, предложить красную таблетку, показать, сколь глубока кроличья нора. Там, в норе – особый дивный мир. В нём всякая опасность действительно реальна, всякий враг и впрямь жаждет крови, а чудовище исполинских размеров вызывает тот неподдельный мандраж и нотки ужаса в голосе, которые, казалось, были навсегда изгнаны из видеоигр. RPG без правил. Салочки со смертью.

С оригинальной обложки не зря нагоняет тоску будто уставший и лишь присевший отдохнуть рыцарь, нашпигованный стрелами, – игра с порога даёт понять: пусть он и кажется на первый взгляд живым, пусть крепки его доспехи, за каждым углом подстерегает смерть, от которой нет иного спасения кроме как собственная осторожность. Demon's Souls нельзя воспринимать «сложной игрой без чекпойнтов» – это поверхностно, это заблуждение слабых духом. Demon's Souls – то самое Зазеркалье, в котором ты ежесекундно строишь своё приключение сам. Не полагаешься на авторов, не веришь советчикам, с замиранием сердца поворачиваешь за угол и по-настоящему исследуешь такой мрачный и такой притягательный мир. Мир, в котором тебе не рады, который ежеминутно пробует тебя на прочность, стремится разгрызть, обмануть, заманить в ловушку и бросить утыканного стрелами в самом тёмном подземелье замка. Противостоять столь изощрённому противнику интересно чрезвычайно. Если, конечно, ты Геймер, а не Зритель. **СИ**



Многие десятки часов вдумчивого геймплея!



Своим успехом Demon's Souls обязана не маркетологам и не рекламе, а одним лишь хардкорным геймерам, которые на свой страх и риск пробовали невзрачную с виду «наследницу King's Field*», приходили в восторг и скорее разносили по миру весть о появлении никому не известной, но действительно классной игры. Кривая динамики продаж, круто взмывшая ввысь после отметки в сто тысяч копий, – самый изысканный и красноречивый комплимент создателям Demon's Souls, не постеснявшимся делать Игру, а не Блокбастер.



Экстремальное приключение без страховочных ремней!









Super Mario Galaxy 2

«Игра мечты» одного из лучших геймдизайнеров мира, нечасто разменивающегося на сиквелы. Его кредо: «главное – геймплей», а Super Mario Galaxy 2 – та самая игра, целиком и полностью созданная для того, чтобы получать удовольствие от самого процесса. И это стремление продвигать геймплей мы видим одним из главных – если не самым главным, – направлений развития видеоигр.

Самый продвинутый 3D-платформер!



Артём Шорохов

ИНФОРМАЦИЯ

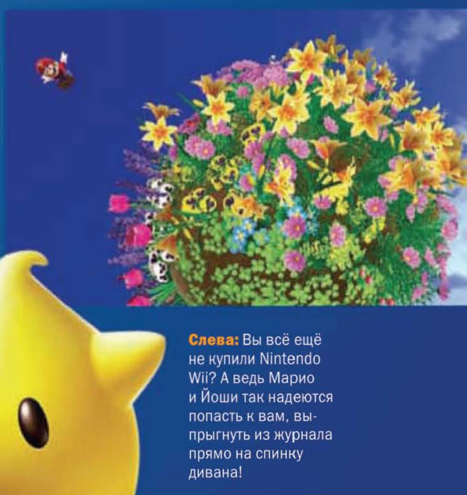
Жанр: action.platform.3D
Издатель: Nintendo
Режиссер: Сигеру Миямото
Разработчик: Nintendo

Нынешнее поколение особенно злоупотребляет доверием игроков и журналистов, раскачивает лодку, нагружая рынок концепциями-близнецами мало чем различающихся, копирующих друг друга высокобюджеток, отягощённых финансовыми обязательствами. Мы же, со своей стороны, говорим «нет». Нет – «воде» в видеоиграх, нет – ощущению, будто спустя всего-то час ты уже всё видел и во всём разобрался. Да – Super Mario Galaxy 2, изобилию уровней-планет, каждый из которых – будто новая игра, увлекательная и разнообразная. Нет – беззубой кашице, в которую издатели превращают свои игры в надежде понравиться новичкам. Да – смелости, озорству и той степени доверия, которую продемонстрировала своим игрокам Nintendo.

SMG2 – сиквел тех же идеалов, что и, например, продолжения Assassin's Creed – во всём превосходит игру-прародителя, низводя её – лучшую в 2007 году! – до черновика, всего лишь наброска истинного шедевра. Но в этом-то и загвоздка: ничего принципиально нового в версии 2010-го нет, всё заложено и отлажено ещё в 2007-м, когда «СИ» по праву воздала должное очередному шедевру Миямото. Вдумайтесь в это словосочетание: «очередной шедевр», вот он – достойный титул и лучшее признание заслуг мастера. **СИ**

Под определённым углом можно углядеть невероятное сходство Super Mario Galaxy 2 и LIMBO – двух «эмоционально противоположных» игр, получивших от нас законные «десятки». Сходство это – в похвальном стремлении авторов (японца с мировой славой Сигеру Миямото и пока мало кому известного датчанина Арнта Дженсена) предельно насытить свои игры разнородным геймплеем, полностью избавив игрока от повторяющихся или просто похожих ситуаций. Получилось отлично в обоих случаях, пусть и в разных весовых категориях.





Слева: Вы всё ещё не купили Nintendo Wii? А ведь Марио и Йоши так надеются попасть к вам, выпрыгнуть из журнала прямо на спинку дивана!



ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
18.08.2010
(Xbox 360)

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
28.09.2010
(PS3, PC)

LARA CROFT AND GUARDIAN OF LIGHT – НАИБОЛЕЕ КАЧЕСТВЕННАЯ И ВЫСОКО ОЦЕНЕННАЯ ИГРА О ЛАРЕ КРОФТ ЗА МНОГИЕ ГОДЫ. ОТЧАСТИ ПОТОМУ, ЧТО И СТРЕЛЬБА, И ГОЛОВОЛОМКИ ВЫПОЛНЕНЫ ЗДЕСЬ НА ОТЛИЧНО. ОТ НОВОГО TOMB RAIDER ЖДЁМ ТОГО ЖЕ!



Артём Шорохов

Lara Croft and the Guardian of Light

Продажи: **N/A**

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
action-adventure/puzzle/shooter.isometric
Издатель:
Eidos Interactive, Square Enix
Режиссер:
Дэниел Нюбургер
Разработчик:
Crystal Dynamics





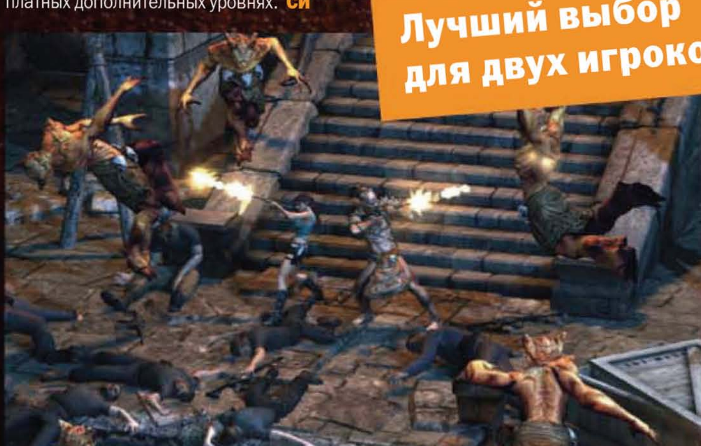


Известия о скачиваемой игре с Ларой Крофт в главной роли пришли неожиданно и изрядно наделали шуму: шутка ли, в давно знакомой и любимой формуле поменялось едва ли не всё! Скорого релиза ждали настороженно, со смесью опасения и любопытства: с одной стороны, не верилось, что выйдет что-то путнее, с другой – очень уж хотелось верить.



И игра превзошла все – даже самые смелые – ожидания, показала класс по всем фронтам сразу. Тут тебе и отличная графика, и залихватский экшн, и отменные головоломки. А также продуманный сингл, изящно разрешивший главное противоречие «кооперативных» игр, и, пожалуй, лучшая на сегодняшний день концепция совместного взаимодействия двух игроков. В накладе не остался никто. Мы, в свою очередь, можем лишь приветствовать столь основательный подход разработчиков к созданию игры-интермедии, вобравшей в себя все лучшие идеи, по разным причинам не подходившие для классической линейки Tomb Raider или вовсе неуместные в ней. И мы горячо поддерживаем тех, кто жаждет делать что-то новое, не боится экспериментировать и вместо того, чтобы хоронить перспективные наработки в дальнем ящике стола, способен взять тайм-аут, собраться с духом и создать-таки со всех сторон отличную игру, достойную внимания и времени всякого геймера. А также всякого его друга и родственника. А фальстарт с запуском онлайн-режима для совместных приключений мы, так и быть, простим, памятуя о двух «персонажных» дополнениях (наш выбор – Кейн и Линч) и бесплатных дополнительных уровнях. **СИ**

Лучший выбор для двух игроков!





Продажи:
>7.56
млн. копий

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
26.02.2010

Достойный финал эпической саги!



Halo: Reach

Ох, что творится с современными FPS! Сингл вырождается, усыхает, отбрасывает все – кроме пустой зрелищности. Похож на неоновую вывеску, зазывающую людей с улицы в жаркие баталии мультиплеера. Пожалуй, только Halo: Reach честна с геймерами.



Константин Говорун

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
shooter.first-person
Издатель:
Microsoft
Режиссер:
Маркус Лето
Разработчик:
Bungie

Вот вспомните игры, где вы всю дорогу идете вперед с автоматом наперевес, и вам не нужно ни менять оружие (разве что на RPG – чтобы сбить вылетевший из-за угла вертолет), ни выбирать маршрут, ни придумывать тактику битвы с боссом. Честный свинец, враги-люди, четыре часа стрельбы и взрывов – и вы победитель. Так играть интересно – как и смотреть фильм «Падение Черного ястреба». Но только один раз, край – два.

Зато Halo: Reach богата на все, что только нужно в FPS. Рядовые противники (кроме совсем уж грантов) будут убивать вас раз за разом, пока вы не обнаружите метод борьбы с ними. Сами – а не подсмотрев на GameFAQs единственно возможный. Пара уровней – и у вас появятся любимые виды оружия. Опостылевший земной автомат – в топку. Куда веселее, когда идешь по уровню, видишь особо уродливого инопланетянина и радуешься – ведь у него есть патроны к вашей зеленой чудо-базуке! Следующий этап: собственный стиль прохождения сквозь оборонительные порядки ковенантов – хоть огнем, а хоть и мечом. Или по воздуху. Ведь Halo: Reach – «песочница» в том же смысле, что и Grant Theft Auto. Правила немного меняются с каждым новым перезапуском, вы меняете маршрут – и враги уже действуют иначе. На открытой местности Halo: Reach близка к Metal Gear Solid – осматриваетесь, придумываете план, пробуете разные варианты. Игра, конечно, дает вам необходимые для текущей задачи оружие и технику, но позволяет импровизировать. Получив настоящий боевой танк для конкретной миссии, вы можете сберечь его и для следующей. Потеряете – придется, например, скинуть врага с ховерцикла и забрать технику себе. Или топать пешком.

Честный FPS для хардкорных геймеров!

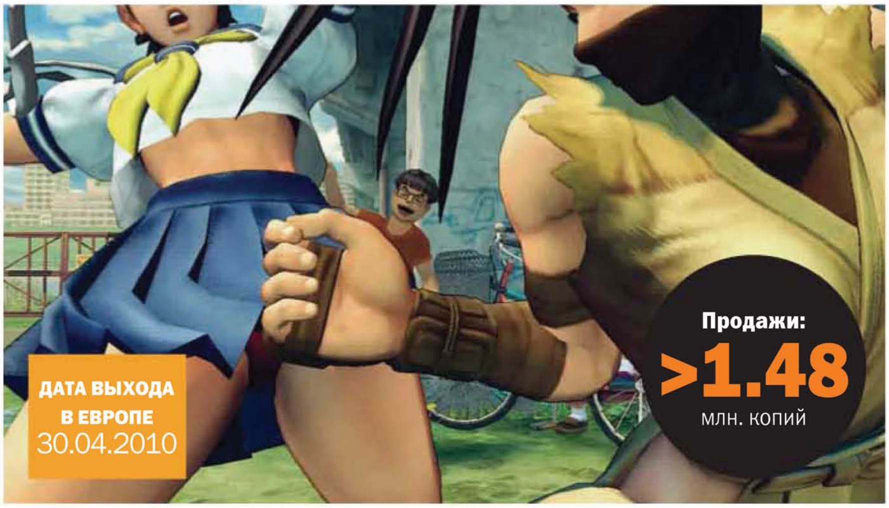
Даже главный по мультиплееру в Bungie не верит в то, что есть владельцы игры, никогда не пробовавшие сингл. Неудивительно, ведь Halo: Reach можно проходить не раз, повышая уровень сложности, пробуя новые тактики. И каждый раз вам будет интересно. Мультиплеер, впрочем, тоже крутой. **СИ**



Если зайти в ближайший книжный магазин, взять 1000 книг с названиями, вроде «Спецназ в космосе» или «Штурм Ганимеда», потом скормить их специальной талантовыжималке и выдавить 0.1% самого-самого интересного, то результат сконденсируется в виде диска с Halo: Reach. Вы все еще только читаете? Bungie идет к вам!



Теперь с битвами в космосе!



самое главное – подчеркнуть именно то, что без SSFIV невозможно представить ушедший год. А тот факт, что оба выпуска оказались весьма успешными, должен воодушевлять: негласное табу на релиз новых игр и жанровых экспериментов снято, вот теперь-то будет весело!

На ближайший год планы известны: Marvel vs. Capcom 3, Super Street Fighter IV 3D Edition и Street Fighter III: The Third Strike Online Edition ждут с замиранием сердца. И уже от их успеха зависит, вернется ли компания к тому, что её обогатило и позволило, как заметил Ёсинори Оно во время презентации в Москве, «купить новое большое здание под офисы». После SSFIV фанаты ждут развития событий и новых анонсов. И я уверен, что Capcom не подведет. **СИ**

Super Street Fighter IV

Можно было поторопиться и выставить максимальную оценку уже Street Fighter IV, но мы вовремя раскусили Capcom.



Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
fighting
Издатель:
Capcom
Режиссер:
Ёсинори Оно
Разработчик:
Capcom Japan

Возрождение (хотя Ёсинори Оно и не любит называть это именно так) легендарного файтинга состоялось, но все равно оставалось еще много работы. Во-первых, первый блин хоть и не вышел комом, идеалом тоже не оказался – надо было править баланс. Во-вторых, люди искренне удивились отсутствию тех или иных героев, и их требованиям надо было уступить – и снова переправить баланс. Наконец, онлайн-мультиплеер оказался востребованным, следовательно, и его нужно было подтянуть до требуемого уровня. Вот эти три столпа, на которые опирается Super Street Fighter IV, на самом деле, результат колоссальной работы. И теперь единственная задача разработчиков – удерживать игроков, выпуская DLC. Сначала были заявлены костюмы, но теперь все ждут анонса Arcade Edition для консолей…

Несмотря на то, что в некоторых кругах релиз SSFIV был воспринят прохладно, а кто-то так и вовсе не видит разницы между двумя выпусками (этим людям остается только посоветовать взять у друзей и, наверное, поиграть), недооценивать его роль в развитии жанра файтингов не стоит. И тут дело даже не в том, что благодаря смелому шагу Capcom жанр переживает очередной подъём. Об этом можно будет говорить, когда случится чудо и аркады вновь станут популярными, а автоматы начнут, наконец, завозить в другие страны. Тогда речь может идти о чуде, сейчас же



Именно после релиза SFIV интерес к так называемым аркадным стикам вновь стал массовым. Выход SSFIV только подлил масла в огонь. Что выбрать, Mad Catz или Hori? Стоит ли менять кнопки сразу или подождать? Где найти инструкцию по замене лицевой панельки? Наконец, когда будет следующий турнир, чтобы показать свое мастерство и поучиться у других игроков?



В Super Street Fighter IV появились персонажи из разных выпусков сериала. Некоторые из очень популярны и по сей день – тот же Адон, например. Макото повезло меньше. Она медленная и сложная в освоении. Такой персонаж для тех, кто «в теме» – и в руках этого человека Макото сильна, как Сагат, и жестока, как Байзон.



SSFIV стал настоящим файтингом для всех: серьёзных мужиков за тридцать, прекрасных девушек, людей, которые любят аниме, и тех, кто его на дух не переносит, ценителей трёхмерных представителей жанра и тех, кто считает их несерьёзными.



В странах, куда приезжает Даиго Умехара, надо платить за то, чтобы он публично избивал начинающих и опытных игроков.

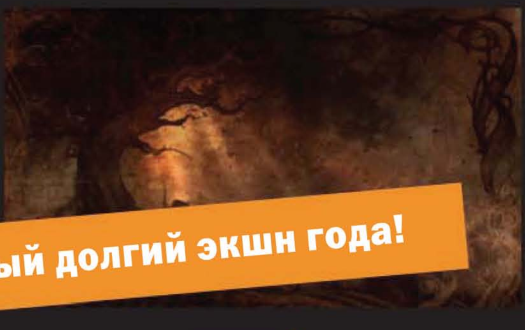


Castlevania: Lords of Shadow

В лучших традициях знаменитого сериала Konami!

Castlevania: Lords of Shadow – ответ Хидео Кодзимы всем, кто сомневается в перспективности сотрудничества японских издательств с зарубежными студиями. Именитый геймдизайнер ангелом-хранителем витал над Mercury Steam, направляя кипучую энергию испанцев в нужное русло. В результате на свет появилась такая трехмерная «Касльвания», которой давно не мог обзавестись именитый сериал о вампироборцах. Зрелищная, богатая на интересные схватки и упражнения в эквилибристике. И при этом породившая немало споров в фэндоме (не в последнюю очередь потому, что лишь спустя год после анонса на E3 2008 в Konami стали акцентировать ее родство с легендарным циклом).

Продажи: >500 тыс. копий



Самый долгий экшн года!



ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ 7.10.2010

Восток+Запад = удачная игра!



Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр: action-adventure
Издатель: Konami
Режиссер: Энрике Альварес
Разработчик: Mercury Steam

Собственно, те, кому Castlevania больше всего полюбилась за двухмерность, Symphony of the Night и «юношу бледного со взглядом горящим», так и не оправились от удара. И это при том, что в Lords of Shadow с отсылками к предыдущим выпускам все в порядке. Габриэль, конечно, негероически покряхтывает, подтягиваясь на уступах, но не хуже Саймона Бельмонта умеет цепляться за бесхозные крюки хлыстом, чтобы перемахнуть через очередную пропасть, да и путешествует по миру не меньше, чем его знаменитый родственник в Super Castlevania IV для SNES. А уж каким полезным оказывается вспомогательное оружие не только в видеороликах, но и на поле битвы – любо-дорого посмотреть! Бросаешь серебряный кинжал – и рядового вервольфа раздирает на куски. О любви архитекторов Castlevania к заданиям на прыгучесть напоминают как уровни вроде башни Франкенштейна, так и некоторые схватки с боссами. Да и бои далеко ушли от схваток в God of War: враги вынуждают чаще чередовать разные комбы, не «мэшить», и старательно уворачиваться. Доведешь недруга до белого каления отскоками и блокированием ударов в последнюю минуту (прямо witch time из Bayonetta, только не всегда активировать позволяют) – можно активировать одну из двух магических аур и пополнить здоровье не за счет лечилок, а благодаря удачным попаданиям по врагу. Чем не вариация на тему девил триггера из Devil May Cry! А черная жижа, которая мечется по арене, так и норовя приклеить героя к полу, или вампир Ольрокс, прячущий провиант в «железных девах», – это вам не прыгающее сердце Ареса, адреналину куда больше!

Правда, у Lords of Shadow нашелся недостаток, который обычно недостатком считать не принято – путешествие Габриэля получилось уж очень долгим. И из-за этого не таким концентрированно-ослепительным, как, скажем, похождения ведьмы Байонетты. То жалуешься на затянувшееся боевое затишье, то на пазлы, которые сперва приучают к определенной схеме решения, а затем начисто опровергают ее, то на вконец приевшиеся дневниковые записи о страданиях героя. Но все же это не перечеркивает главные достижения Mercury Steam: испанцам удалось создать красивый зрелищный экшн, который выгодно отличается от God of War 3, а главное, получилось сделать отличную трехмерную «Касльванию» - пускай и не ограничившись экскурсией по готическому замку. **СИ**



ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ 26.02.2010

Никакого сходства с P.N.03!



Vanquish

Продажи: **>400** тыс. копий

Ощущение скорости – то, что всегда ждешь от гонок и не думаешь найти в шутере от третьего лица. Но Синдзи Миками пообещал, что от Vanquish дух будет захватывать так же, как на американских горках, и слово свое сдержал.



Наталья Одинцова

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
shooter.third-person
Издатель:
Sega
Режиссер:
Синдзи Миками
Разработчик:
Platinum Games

Правда, чтобы убедиться в этом, придется расстаться с некоторыми привычками: например, воспринимать многочисленные укрытия, которых на местных аренах – пруд пруди, как приглашение вести перестрелки по всем законам реальных сражений. Постоянно прятаться? Не высовывать лишний раз нос, чтобы не превратиться в удобную мишень для врагов? В Vanquish подобная тактика только навредит, особенно когда против вас выйдет особо прыткий недруг, а полем боя станет тесная железная клетка. И пускай сперва кажется, что здесь и шагу нельзя ступить, чтобы не нарваться на пулю, не схлопотать лазерным лучом в лоб и не оказаться лицом к лицу с ревущим потоком огня. Главный герой, Сэм Гидеон, отлично экипирован для подобных испытаний. Суперкостюм позволит ему самому задавать ритм битв: стремительно подкатываться на коленях к очередному роботу пост-советской сборки, останавливать время, чтобы успешно попадать даже по самым шустрым недругам, и моментально менять автомат с опустошенным магазином на другое экипированное оружие, едва лишь покажется, что перезаряжаться сейчас некстати. Бесконечные укрытия-перегородки на поверку оказываются трамплинами, перемахивая через которые так удобно включать сло-мо, а отряд союзников – антуражной особенностью, данью сюжету, ведь в Vanquish по сути побеждают исключительно в одиночку.

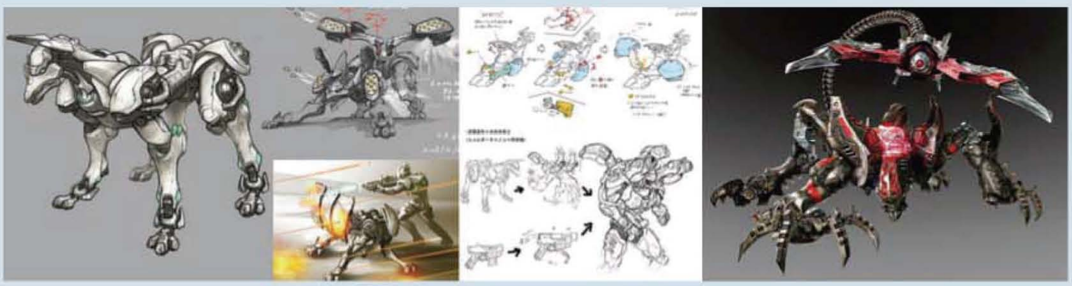


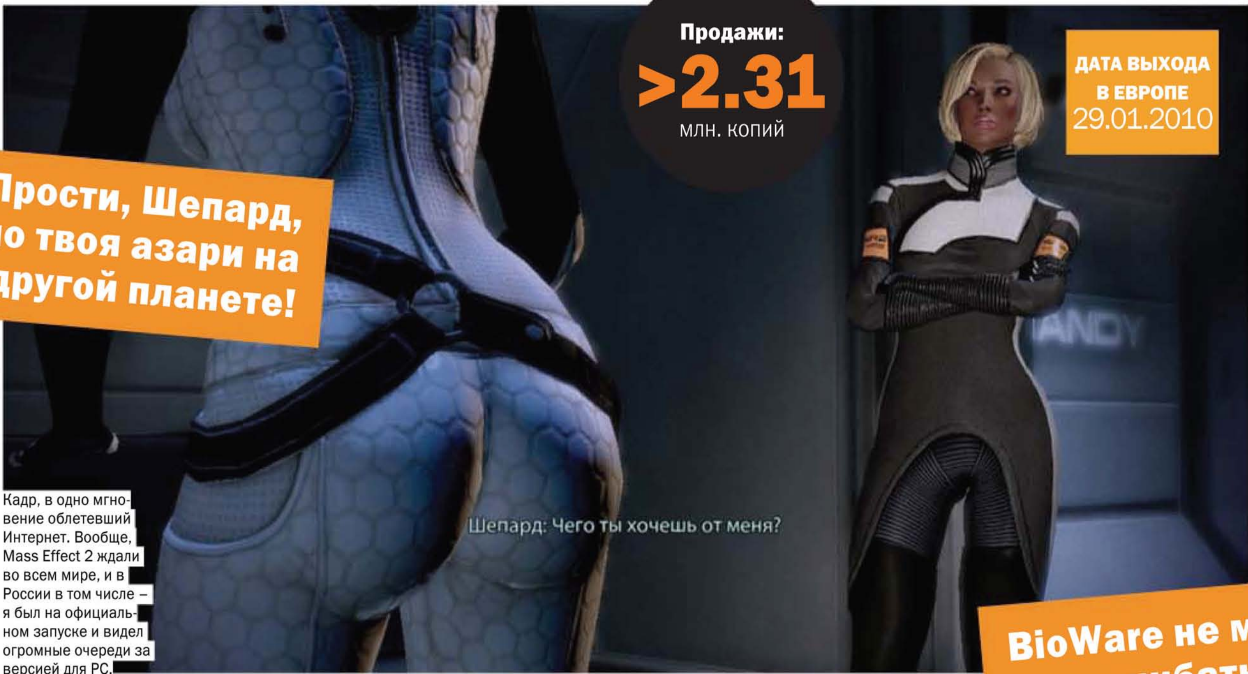
Герой вооружен лазерной пушкой – вместе с бронебойным пистолетом и спецпулеметом она входит в комплект платного DLC к Vanquish (160 MP на Xbox Live и 1.50 евро в PSN)

Танцующие роботы!

Потешный шарик-на-ножках вроде бы беспомощно мечется по помещению, но в считанные секунды превращается в стремительную и невероятно смертоносную механическую тварь. Скорпионы-трансформеры и танки, оснащенные бензопилами, гоняются за Сэмом с такой прытью, будто их цель – поставить олимпийский рекорд. Vanquish умеет удивлять: то совершенно фантастическими соперниками, то неожиданной сценкой с их участием, то тем, как приходится заново искать подход ко вроде бы знакомым противникам, встретившись с ними на другой арене. Главный враг на прощание говорит: «До свиданья!», на обшивке у роботов красуются звездочки (не красные, но тем не менее), но обиды за страну не чувствуешь (скорее, гордость за отечественных инженеров), а уж после финальных боев – и подавно. И это тоже – приятный сюрприз от Platinum Games. СИ

Согласно первоначальному замыслу разработчиков, Сэм не должен был сражаться в одиночестве, но ни механическая собака, ни даже женщина-андроид в игру так и не попали, а геймеры лишились возможности полюбоваться на трансформации-слияния героя с партнерами.





Продажи:
>2.31
млн. копий

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
29.01.2010

Прости, Шепард, но твоя азари на другой планете!

Кадр, в одно мгновение облетевший Интернет. Вообще, Mass Effect 2 ждали во всем мире, и в России в том числе – я был на официальном запуске и видел огромные очереди за версией для PC.

BioWare не может ошибаться!

Mass Effect 2

Mass Effect – это один из самых неоднозначных сериалов BioWare. Уже после выхода первой части стало понятно, что понравится он далеко не всем.



Евгений Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
role-playing.PC-style/shooter.third-person
Издатель:
Electronic Arts
Режиссер:
Кейси Хадсон
Разработчик:
BioWare

Готовность разработчиков двигаться вперед и развивать жанр в том направлении, в котором они считают нужным, внушала доверие. С сиквелом история повторилась.

Сделав акцент на динамичной боевой системе, BioWare практически превратила игру в шутер, и это показалось слишком радикальным решением. Но в то же время – единственно правильным.

Я прошел Mass Effect 2 на одном дыхании сначала на PC, затем на Xbox 360. Причем без привязки к первому выпуску, т.е. создав персонажа заново и совершенно не помня, чем закончился оригинал. Не так много интересных RPG, условно, «про космос» выходит последнее время, но Mass Effect 2 на голову выше их всех – в плане проработки мира, подачи сюжета, наконец, просто космических путешествий. Перелетая с планеты на планету, выполняя разные задания, пытаясь помочь членам экипажа, чтобы позднее отправиться с ними на последнее задание, живым с которого вернется не каждый, не перестаешь удивленно оглядываться по сторонам и подмечать разные незначительные детали, настолько тут все интересно.

Конечно, «свободный» геймплей стал чуть более схематичным. Миссии, итоги, отсутствие необходимости долго подбирать костюмы и оружие – все это что-то мало напоминает RPG. Но здесь преобразования ни в коем случае не минус, скорее, попытка представить все в ином свете, по-новому переиграть и сделать лучше. Благодаря этому, Mass Effect 2 воспринимается совершенно иначе, чем другие представители закоснелого жанра. Здесь ощущается стремление сделать так, как можно и нужно делать сегодня, сейчас. И если первый выпуск был, скорее, пробой, то второй уже диктует моду. И было бы прекрасно, если бы некоторые другие студии тоже пересмотрели свое представление о жанре.

А пока остается только ждать выхода третьей части. И читать книги по мотивам – говорят, они заслуживают внимания уже хотя бы потому, что написаны сценаристом Mass Effect. **СИ**



Прекрасные инопланетянки азари (конечно, это вопрос вкуса, но все же) могут оказаться весьма опасными. Смертельно опасными.



Даже те, кому не понравилось выбранное BioWare направление, нашли время пройти игру до конца, написать десяток гневных постов в ЖЖ. Это успех!



В этом году ожидается релиз Mass Effect 2 на PS3. В PSN уже лежит демоверсия. И пускай владельцы PS3 так и не получили порт первой части, начать знакомство со вторым выпуском, наверное, будет даже лучше. А предысторию расскажет комикс.

Лучшая игра о космосе и сексе!



Имя - Jerry the Punk - и название квеста - «Cry Me a River» - намекают на то, что никакими переводами во время прохождения Fallout: New Vegas пользоваться не надо.

ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ
24.11.2010

ляют. Но есть и обширные локации вокруг. И если третья часть не справлялась с иллюзией свободного мира, то New Vegas и не пытается преуспеть на этом поприще – она копает вниз, вглубь, стараясь связать едиными нитями как можно большее число действующих лиц и тем самым, во-первых, показывая значимость каждого принятого решения, а во-вторых – предоставляя игроку возможность насладиться сюжетом, диалогами и прочим в той мере, в какой ему это было бы интересно.

В конце концов, решительно ничто не мешает плюнуть на первый же квест, взять пистолет и уйти бродить по штату, разорять могилы и убивать всех на своем пути. Впрочем, долго продержаться без хоть каких-нибудь квестов будет непросто. Хотя и с ними связана определенная сложность: слишком увлекшись выполнением дополнительных заданий, иногда забываешь, что надо было делать по основной сюжетной линии.

Очевидный недостаток у New Vegas только один: дополнения хотят получить все, но раздают их только владельцам Xbox 360. Надеемся, в скором времени этой несправедливости будет положен конец. **СИ**

Fallout: New Vegas

Продажи:
>4.2
млн. копий

Посмотрим правде в глаза: New Vegas устарел еще до своего анонса, а его успешное начало продаж и одобрительные рецензии в прессе являются, вполне вероятно, вовсе не заслугами «тех самых» разработчиков, а просто результатами грамотной работы над ошибками.



Евгений
Закиров

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
role-playing.PC-style
Издатель:
Bethesda
Режиссер:
Джош Сойер
Разработчик:
Obsidian

Ведь это Fallout 3 – отличная игра, кстати – собрал все претензии и обидные слова. В новом выпуске просто избавились от лишнего, сделали очередную подтяжку текстур гулям и шагнули навстречу вольностям – скриншот с неприлично себя ведущей женщиной ищите рядом. Невелика заслуга, правда? А вот и нет. И плевать на доводы из «объективных рецензий». New Vegas – это тот игровой опыт, без которого невозможно представить не просто ушедший год, но и жанр как таковой в уходящем десятилетии.

Меня всегда удивлял сравнительно скромный по размерам мир Fallout 3. Там были интересные персонажи, но их оказывалось явно недостаточно для того, чтобы поддерживать иллюзию хотя бы существования населенного пункта (которых, впрочем, тоже было немного). DLC в этом плане получились куда как более привлекательными, но, опять же, ощущалась скованность, пустота. В New Vegas все иначе. Да, здесь есть Вегас после известных событий, и это такое же злачное место, каким его все представ-



В Fallout: New Vegas можно запустить гулей в космос. Запустить. Гулей. В космос. К звездам!



Этого робота зовут Yes Man и, нет, он не готов на все. Чем-то похож на Джима Керри, нет?

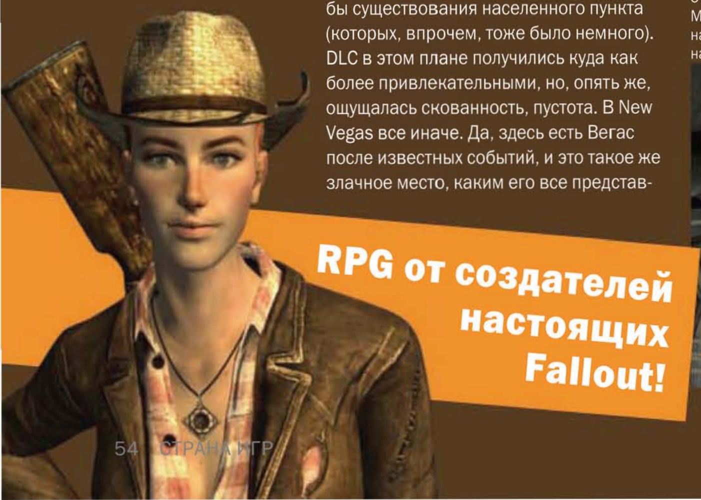


Photo Mode позволяет сделать вид, что мечты сбылись и гараж забит тем, чем при желании можно заменить цели жизни, вроде «построить дом» и «посадить дерево». Автопарк в Gran Turismo 5 – бесценен, но позволяет фотографировать себя для услады глаз фетишиста. Ну, или просто для друзей. Ведь так приятно запостить двадцать фотографий своих виртуальных машин в комментарии к записи про игру, да? ДА?!



ДАТА ВЫХОДА В ЕВРОПЕ 24.11.2010

Продажи: >4.9 млн. копий

Двести крутых машин и восемьсот обычных!

ИНФОРМАЦИЯ

Жанр:
racing
Издатель:
Sony Computer Entertainment
Режиссер:
Кадзунори Ямаути
Разработчик:
Polyphony Digital

Gran Turismo 5

Все это время Gran Turismo 5 ассоциировалось у людей с одним словом: «ожидание». У тех, кто увлечен гонками всерьез и, как ему кажется, надолго, слов могло быть больше: «долгое и томительное ожидание чуда». По первому пункту никаких вопросов, ведь шесть лет – это и правда серьезный срок, за который можно было бы сделать не тысячу машин для игры (из которых только две сотни имеют так называемый premium-класс, а остальные – просто красивые коробки), а десяток всамделишных рыцарей дорог. Со вторым сложнее. Дело в том, что за шесть лет уже и чуду перестаешь дивиться, особенно когда вокруг то и дело вспыхивают новые звезды в не теряющем популярность жанре. Поэтому первый же вопрос, которым задаются геймеры, звучит так: «А как это, если сравнивать с Forza Motorsport 3?» Ответ один – лучше не сравнивать вовсе.



Евгений Закиров

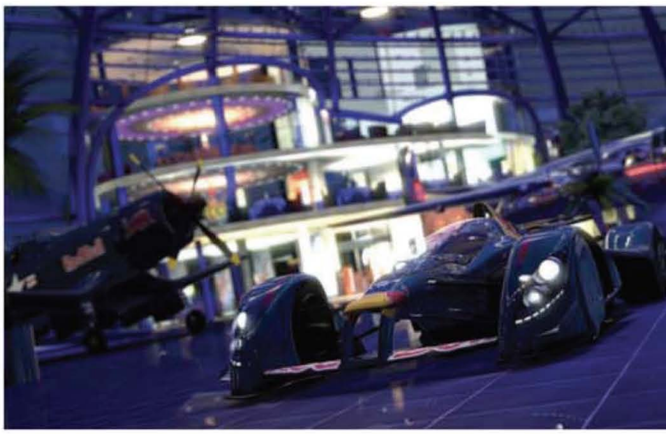
Gran Turismo 5 – это такая «вещь в себе» (в обобщенном представлении, поэтому лучше обойтись без Канта), которая будет существовать, кажется, вечно, и все этому будут только рады. Ничего похожего в этом году не выходило, да и вообще мало гоночных игр может сравниться с тем, что так долго и упорно собирал Кадзунори Ямаути. Такая магия виртуального автопрома: можно ненавидеть машины и даже не пытаться сдать на права, но отказать себе в удовольствии пройти все лицензии в Gran Turismo 5 получится вряд ли. Сопротивление бесполезно. Это как впервые включить телевизор и посмотреть Top Gear, а потом с головой окунуться, казалось, в далекий от понимания мир.

Начиная со вступительного ролика, в котором показан весь процесс производства объектов обожания миллионов людей во всем мире, и заканчивая книжечкой из коллекционного издания, содержащей всю необходимую информацию о культе гоночных автомобилей (и даже чуть больше), все здесь нацелено на то, чтобы поймать игрока у телевизора и не отпускать до тех пока, пока он не возьмет максимальный уровень, не перефотографирует весь свой виртуальный гараж, не купит руль, не сдаст все тесты, не пройдет же заезды Top Gear и, наконец, не заглянет в онлайн. Впрочем, последнее строго опционально. Это, пожалуй, единственный просчет Polyphony Digital – онлайн надо доделывать и улучшать, пока же он представляет собой грустное зрелище с то и дело мелькающими в лобби русскими виртуальными гонщиками, оповещающими о себе знакомым каждому способом: «Ну мы начинаем, бл*дь, или как?!» Впрочем, онлайн – это вопрос третьей важности. Главное, что Gran Turismo 5 вышла (тут надо трижды перекреститься и ущипнуть себя посильнее, а то вдруг – фантом сознания) и не разочаровала, а мелочи можно простить. **СИ**



Идеальный автосимулятор!

Если бы Кадзунори Ямаути приехал в Россию и подписал коробочки с коллекционным изданием GT5, все были бы таааааааааак счастливы. Вероятно, его пугают медведи и российский автопром, который, как сообщает первая же ссылка в Google по этому запросу, почти встал.



Визуально Gran Turismo и не стремится к зрелищности. Здесь все подчеркнуто реалистично. И потому безупречно красиво!

Награды «Страны Игр»

Осенью 2010 года наш журнал слегка обновил концепцию – и окончательно стал авторским изданием, на страницах которого восемь лучших экспертов честно пишут все, что думают об играх. Даже итоги года мы впервые подводили не по совещательной системе (редакция высказывается, потом главред принимает решение), а методом прямого голосования (уж что выбрали – то выбрали). В том числе и поэтому результат не столь очевиден, как в других изданиях. Также отдельно мы публикуем личные итоги года – чтобы максимально точно отразить точку зрения каждого члена команды.

Для начала, напомню о нашей формуле выбора игры года – как вообще, так и в более узкой категории. Она за последние годы не изменилась. Как и прежде, победитель должен удовлетворять трем условиям:

1. По-настоящему классная, интересная игра.
2. Она олицетворяет собой важный тренд развития геймдизайна и индустрии.
3. Этот тренд должен субъективно нравиться редакции «СИ», как и сама конкретно игра.

На этом развороте вас ждут награды по жанрам и платформам, далее – текст о лучшей игре года и ее наиболее близких преследователях.

Лучшая игра для PC
Civilization V

Если StarCraft II – это StarCraft с улучшенной графикой, то Civilization V – настоящее переосмысление творения Сида Мейера. Стратегии – главная сила PC как игровой платформы. В последние годы они одновременно прибавляют и в глубине, и в удобстве потребления; вернее даже сказать, юзабилити. Разработчики не боятся перемен.

Лучшая игра для PlayStation 3
Demon's Souls

Невзрачная на первый взгляд, хардкорная ролевая игра о мертвых людях, удивительным образом понравилась всем, кто рискнул попробовать. Только здесь интересно умирать самому и смотреть, как это делают другие. Эта игра словно прочищает сознание, затуманенное доступностью заклинания save-load и бесконечных continue. И за ней придут другие.

Лучшая игра для Nintendo Wii
Super Mario Galaxy 2

Уже несколько лет Wii доказывает: мощная (технически) графика не так важна, как грамотная концепция. И еще: можно делать игры, одинаково интересные и хардкорщикам, и казуалам, и черт знает кому еще – всем. Массовый продукт и искусство. Очередную игру о Марио – и одновременно новую, свежую. Мы не знаем, как Миямото это делает, но уверены: он не остановится!

Лучшая игра для Xbox 360
Halo: Reach

Лучшей игрой на платформе не обязательно должен быть эксклюзив. Просто так вышло, что финал саги Halo – хит, который непременно стоит попробовать каждому владельцу Xbox 360. Здесь все правильно, все к месту, все вылизано до мелочей, сбалансировано. Короткая, емкая история о подвиге солдат – сингл, безумный конструктор развлечений – мультиплеер.

Лучшая игра для Nintendo DS
Dragon Quest IX

Приставка привлекает двумя типами игр – казуальными, вроде Nintendogs и Brain Training, – и хорошим хардкором, вроде Advance Wars и бесчисленными JRPG. Первые слегка утомили, зато вторые с каждым годом все увлекательнее. DS – настоящий наследник PS2, и Dragon Quest IX – лучшее тому доказательство.

Лучшая игра для PSP
Metal Gear Solid: Peace Walker

Смысл этой игры в том, что классическая MGS была адаптирована под, если так можно выразиться, дух портативных консолей. Бесполезно рассматривать ее как обычную MGS, но в карманном формате. Здесь все заточено под Wi-Fi-вечеринку с друзьями – ну, вроде как Monster Hunter. Что ж, такие игры тоже нам нужны.

Лучшая скачиваемая игра
Lara Croft & the Guardian of Light

Если игровой цикл никак не лезет в «большой» формат хитов для PS3, стоит остановиться и сделать вещь попроще, для PSN. Отдохнув от Tomb Raider, Лара Крофт блистательно выступила в милой приключенческой игре, которая может дать фору любому глянцевому блокбастеру. Традиционные хардкорные вещи – прерогатива не одной лишь Nintendo 3DS.

Лучшая RPG.PC-Style
Fallout: New Vegas

Отличной Mass Effect 2 и неплохой Dragon Age: Awakening не повезло – слишком уж серьезный конкурент вывалился на них к концу года. Да и, по правде говоря, Mass Effect 2 хороша как игра, но как настоящая RPG – с исследованием мира, общением с NPC, квестами, разными стилями прохождения – уже не так котируется.

Лучший офлайн-мультиплеер:
Super Street Fighter IV

Как в старые добрые времена – собираешь друзей перед телевизором и играешь, передавая джойпады из рук в руки. Нашему другу Ёсинори Оно удалось не просто возродить классику, а сделать ее актуальной, продолжить дорогу целой череде современных файтингов – от Marvel vs. Capcom 3 до Mortal Kombat.

Лучшая action-adventure с открытым миром
Assassin's Creed: Brotherhood

Пожалуй, этот пункт вызвал больше всего споров. Разница между Red Dead Redemption и Assassin's Creed: Brotherhood в том, что в первой игре действия героя почти не влияют на игровой мир. «Песочница», пусть и чрезвычайно живая, служит лишь фоном для истории персонажа. Меж тем, в Brotherhood главным героем является как раз Рим.

Лучшая RPG.console-style
Dragon Quest IX

Жанр в опасности! Необычная Resonance of Fate, вышедшая по второму разу Persona 2 Portable и неоднозначная Final Fantasy XIII – ни одну из игр нельзя рекомендовать однозначно. Другое дело – очередной штатный выпуск Dragon Quest. Настоящая JRPG нашего времени! С мультиплеером в комплекте и традициями в неприкосновенности!

Лучшая хардкорная игра:
Demon's Souls

Здесь вы умрете – без вариантов. Вас убьет первый же босс. Убьет второй же (в крайнем случае, десятый) рядовой противник. Раз сто вас убьет дракон. Но и на вашу долю выпадет немало убийств. Убивать придется одних и тех же врагов, раз за разом. А все потому что смерть всегда отбрасывает вас на самое начало. Не сразу вы найдете уловки, учитывающие ваш предыдущий опыт. Когда убьют вас раз двадцать, не раньше.

Лучшая action-adventure с линейным сюжетом
Castlevania: Lords of Shadow

Упрекнуть Lords of Shadow стоит разве за затянутость, но разработчиков извиняет то, что в повторах и бэктрекинге игра не замечена. Сходство с God of War лишь кажущееся; на самом деле, Castlevania – хороший, стильный, разнообразный приключенческий боевик с разумным балансом между драками и логическими загадками. По-честному интересная игра без лишнего пафоса – это хорошо.

Лучшая RTS:
StarCraft II

Как ни крути, а лучше Blizzard никто не понимает потребности фанатов RTS. Пусть сюжетная кампания – очевидный шаг назад, вызывающий только недоумение, зато сетевой режим StarCraft II безупречен. Со времен Warcraft III ничего лучше не придумали. Других RTS, где прекрасно вообще все, в этом году не вышло, поэтому StarCraft II заслуженно забирает себе приз. Ну, как биатлонист, плохо работающий ногами, зато стреляющий без промаха.

Лучшая игра для широкой аудитории
Need for Speed: Hot Pursuit

Люди, редко играющие, обычно любят такой жанр, как гонки. Очень удобно, ведь это не примитивный пазл, не социалочка для «Фейсбука», а нормальное геймерское развлечение, но при этом разобраться в гонках несложно. Вот руль, вот газ, вот трасса – вперед. И в 2010 году лидер таких развлечений – свежая часть Need for Speed. Конкуренты – Dance Central и, как ни странно, Heavy Rain.

Лучшая пошаговая стратегия
Civilization V

Конечно, в этом году вышла чудесная Victoria II, но игры от Paradox все же существуют в каком-то своем уютном мире и ходят кругами в одних и тех же трех соснах. Нам интересны стратегии, которые можно показать друзьям так, чтобы они поняли, что происходит. Консоли в этом году, увы, не отличились новой Advance Wars.

Лучший кооператив-мультиплеер:
Lara Croft & the Guardian of Light

Игра изначально придумана так, что играть надо вдвоем – за Лару и ее страшного друга. Вместе сподручней и отбиваться от врагов, и перебираться через пропасти. Чувство взаимовыручки – пожалуй, главное, что удалось воссоздать в игре геймдизайнерам. Сразу вспоминаешь о времена «Денди» и игр о Чипе и Дейле.

Лучшие гонки:
Gran Turismo 5

Победителя в этой номинации можно было угадать лет пять назад; если бы, конечно, кто-то знал, когда именно Кадзунори Ямаути решит выкатить свой хит. От Need for Speed игра отличается тем, что Константин Говорун, например, не факт что доедет до конца трассы с первого раза (не матерясь). А вот Юрий Левандовский – доедет. И это прекрасно.

Лучший соревновательный мультиплеер:
Battlefield Bad Company 2

По правде говоря, с мультиплеером все безупречно и в StarCraft 2 с Halo: Reach. Но эти игры, в конце концов, спокойно пришли на смену Warcraft 3 и Halo 3, особой конкуренции не испытывая. А вот BFBC2 победил в жестокой битве за поклонников шутеров на современную тематику; Modern Warfare, если так можно выразиться. Это действительно круто.

Лучший файтинг:
Super Street Fighter IV

Capcom сегодня – главный защитник интересов 2D-файтингов. Несколькими годами ранее этим титулом наградили бы Arc System Works, но с выходом Street Fighter IV все изменилось. Super Street Fighter IV – образцовый апгрейд и без того отличной игры – влюбил в себя даже тех, кто не стал знакомиться с, безусловно, весьма неплохой BlazBlue: Continuum Shift.

Лучшая MMORPG
World of Warcraft: Cataclysm

Тоже – чистая формальность. Все знают, как называется лучшая MMORPG. Но забыть об этом – значит прогневить высший геймерский разум, что базируется на далеком астероиде по ту сторону Млечного пути. Именно к нему подсасываются инженеры Blizzard, когда выдумывают очередную идеальную игру. Другим их успех просто не объяснить.

Лучшая action-RPG
Demon's Souls

Питер Молине может гордиться Fable 3, поклонники Square Enix не пропустили Kingdom Hearts: Birth by Sleep, но по-настоящему новыми эти игры не назовешь. Зато шедевр From Software показал, что на жанр можно взглянуть с совершенно новой стороны. Не все в Demon Souls верили сразу, но ведь получилось же!

Лучший FPS
Halo: Reach

Прелесть Halo: Reach – в сбалансированности. В игре прекрасно все, что мы только ждем от FPS, то есть и сингл, и мультиплеер. Хотя конкуренты, конечно, в этом году серьезные. И это не только Battlefield: Bad Company 2, но и, например, Bioshock 2. Какие-то отдельные аспекты (мультиплеер в BFBC2) у них чем-то лучше, но в целом Reach – победитель!

Лучшая космическая опера
Mass Effect 2

Мы специально даже у Кейси Хадсона, продюсера игры, спрашивали, каково это – рассказывать о космосе современным людям, которые не хотят выращивать яблони на Марсе, зато хотят айпад последней модели. Юрий Гагарин и фанаты сериала «Вавилон 5», безусловно, одобрили бы игру Mass Effect 2. Как культурное явление, она прекрасна.

Лучший шутер от третьего лица
Vanquish

Синдзи Миками повезло; в этом году нет Gears of War 3. А одолеть игры, вроде Quantum Theory – что детей малых побить. Не повезло ему разве что с продажами. С таким рекламным макетом, такой обложкой и таким пиаром сложно было ожидать иного. Вот если бы Сэм оказался Самантой – другое дело!

Лучший платформер:
Super Mario Galaxy 2

Повторяем как мантру: «Марио – игра не для детей. Марио – игра не для детей. Марио – игра не для детей. Марио – игра не для детей. Марио – игра не для детей. Марио – игра не для детей». Если вы сами – пока ребенок, и новый шедевр от Миямото вам нравится, то поздравляю: вы повзрослели до срока!

Лучшая историческая игра
Red Dead Redemption

Самое главное достижение игры – любовно воспроизведенная атмосфера Дикого Запада. Именно она и есть, условно говоря, центральный персонаж Red Dead Redemption (не считая лошадок). И очень хороший. Это очень важно, поскольку клюква, отсебятина, Black Ops уже очень утомили.

Лучшая игра о лошадках
Red Dead Redemption

Однажды Врен ездил в пресс-тур, и там ему показали игру, где были лошадки. Дескать, добавили по просьбе гендиректора. Так вот, те лошадки – просто полная чушь по сравнению с лошадками в Red Dead Redemption и Assassin's Creed: Brotherhood! Они и выглядят как живые, и ведут себя естественно.

Лучшая фэнтези
Dragon Age: Awakening

Помимо исторических боевиков и космических опер мы еще любим фэнтези. И не такое, как в Demon's Souls или JRPG, а настоящее, суровое такое, в духе Ника Перумова. Это важно хотя бы для преемственности поколений. Отцы читали «Властелина колец» и Конана-варвара, а дети что?

Лучший интерактивный фильм
Heavy Rain

«Не читайте за обедом советских газет. – Так ведь других же нет». В том же смысле Heavy Rain – лучший интерактивный фильм за неимением остальных. Но это, как вы догадываетесь, отнюдь не проблема Дэвида Кейджа. Нет ножек – все подарки заберет себе француз с англоподобным псевдонимом.

Лучшая игра о свинках и кабанчиках
Monster Hunter Tri

Самые смешные кабаняки, безусловно, можно найти в Nier. Если помните из рецензии, животных надо было сначала изрядно побить (что сложнее, чем победить иного босса), после чего они становились ездовыми животными. Но свинки из Monster Hunter Tri, безусловно, кавайнее. А кавай побеждает.

Лучший сиквел
Halo: Reach

Даже не просто «лучший» – эталон. Даже Хидео Кодзиме с его MGS4 есть чему поучиться у коллег из штата Вашингтон. Игра по всем параметрам лучше вышедших, казалось бы, в этом же поколении Halo 3 и ODST. Жирная точка в цикле, не оставляющая после себя никаких вопросов или пожеланий к разработчикам.

Лучший саундтрек
Halo: Reach

Музыку из Halo (практически, любой части) можно исполнять симфоническим оркестром. Собственно, это уже и делается. Halo: Reach – не исключение. Не откажите себе в удовольствии, послушайте музыку оттуда (если нет игры – хотя бы зайдите на Youtube). Это прекрасно. Осталось докупить акустику получше.

Каково это – рассказывать о космосе современным людям, которые не хотят выращивать яблони на Марсе, зато хотят айпад последней модели?

Лучшая игра 2010 года

Demon's Souls



Для начала, лишний раз напомним, что Россия – европейская страна. Demon's Souls вышла в 2009 году в Японии и США, но лишь в 2010 добралась до Старого Света. Именно поэтому на «Лучшую игру» в «СИ» она номинирована только сейчас, а американские СМИ обласкали ее годом ранее. Иначе, к слову, вышло с Bayonetta: в России она появилась в конце декабря 2009, в США – январе 2010. Тут уже буржуи выглядят слоупоками.

«Но что за Demon's Souls, когда есть Red Dead Redemption, Halo: Reach, Mass Effect 2?», – спросит неискушенный геймер, если ему случайно в руки попадется этот номер журнала. Короткий ответ звучит так: за эту игру проголосовала большая часть редакторов, а остальные не стали возражать (разве что Женя Закиров уж очень болел за Super Street Fighter IV). Длинный подразумевает, что мы объясним, почему в течение 2010 года один за другим подсаживались на чудесное приключение от From Software.

Если спросить геймеров, за что они любят игры, то ответов обычно будет два: «за сюжет» и «за геймплей». И то, и другое – ярлыки, за которыми стоят гигантские пласты смыслов; сейчас не время их раскрывать. Но штука в том, что худо-бедно рассказывать истории в формате видеоигр геймдизайнеры научились уже давно, пройдя трудный путь от рудиментарных текстовых диалогов в восьмибитных платформерах и искусственных CG-вставок в RPG для PS one до сложных произведений, вроде Batman: Arkham Asylum. Стремиться есть куда; и в этом году Heavy Rain с Alan Wake показали – на достигнутом никто останавливаться не собирается. Работа не прекращается.

Другое дело – с пресловутым «геймплеем», то есть «тем, как играется». В 2010 году слишком много студий выпустило громкие хиты, где графика, звук и сюжет, простите, на месте, а геймплея как бы нет. Иногда игра устроена так, что даже идиот сможет ее не запороть и пройти до конца, посмотрев на все замечательные скриптовые ролики. В других случаях геймеру предлагают всю дорогу повторять одни и те же действия. Такая игра даже не предполагает, что пользователь будет учиться новому, искать верные пути решения задач, думать головой; достаточно быть в меру усидчивым – и успех придет. Наконец, вышло много действительно замечательных вещей, где все и сложно, и интересно, и разнообразно, одна беда – ничего нового в геймдизайн они не приносят.

По нашим правилам, мы отмечаем игры, олицетворяющие тенденции, которые нам нравятся. В рамках отдельного жанра необязательно каждый год выдумывать что-то совсем уж новое. Именно поэтому немало наград собрали Halo: Reach, Super Mario Galaxy 2 и другие сиквелы. Каждый из наших редакторов с удовольствием прошел немало таких игр. Но по-настоящему сердце трогали те новинки, что резко отличались от виденного раньше; не зря так много эмоций вызвала Heavy Rain. И необычнее, свежее и правильнее всего оказалась Demon's Souls. Одна из немногих новинок, где нарратив был отложен далеко в сторону, зато геймеру был брошен по-настоящему серьезный вызов.

Наверняка кто-то вспомнит, что на далекой Tokyo Game Show, где мы впервые увидели игру, она нам показалась убогой поделкой, призванной привлечь на PS3 суровых PC-геймеров. Признаемся честно: мы ошибались. Нас извиняет то, что никто не разглядел в Demon's Souls хит раньше срока. Лишь после релиза англоязычной версии по Интернету пошла волна восторженных отзывов. Коммерческий успех Demon's Souls – это вообще идеальная история успеха, когда по-настоящему классная игра без всякой рекламы и искусственной накрутки отлично продается. Только благодаря «гласу народа». Ведь если другие игры потихоньку исчезают с прилавков за невостребованностью, то спрос на Demon's Souls стабилен. В настоящий момент тираж подбирается к миллиону копий, Atlus USA назвала проект самым успешным в истории компании, онлайн-серверы обещают поддерживать ровно столько, сколько нужно.

Но вернемся к тенденциям и награде. Всем нам понятны плюсы и минусы формулы GTA, не в Rockstar San Diego ее изобрели и сейчас награждать за нее незачем. Очень серьезным кандидатом могла бы стать Super Street Fighter IV, если бы мы забыли о существовании Street Fighter IV. Ровно та же история – с Fallout: New Vegas и Fallout 3; эстетические различия есть, но играются обе совершенно одинаково. Dragon Quest IX, Mass Effect 2 – что за игру ни возьми, ни про одну однозначно не скажешь : «Да, это по-настоящему шаг вперед. Мы хотим, чтобы геймдизайн и дальше шел вот в эту сторону». Скорее уж понятно, что мы не хотим видеть: игры, вроде Call of Duty: Black Ops.

У Demon's Souls есть один кажущийся недостаток – это игра не для всех, хардкорный нишевый хит, который отпугивает не только казуалов, но и многих увлеченных геймеров. Именно за это мы год назад не дали награду Bayonetta; на наш взгляд, искусство геймдизайна не должно становиться элитарным и замыкаться в себе. Но вот в чем штука: по нашему опыту, Demon's Souls нравится буквально всем, кто действительно включил и попробовал игру, а не посмотрел картинку в Интернете. Все дело в том, что она не нацелена на какую-то одну узкую аудиторию фанатов конкретного жанра или визуального стиля (из-за этого игрой года когда-то не стала анимешная Valkyria Chronicles, от которой с ума сходили даже фанаты PC-стратегий и, того больше, создатель X-Com). Demon's Souls – нейтрально-фэнтезийное Приключение с большой буквы, внежанровый хит о герое и огромном, опасном мире вокруг него, где каждый новый шаг вперед – уже победа над игрой и собой. Удовольствие от Demon's Souls универсально, неповторимо и за него стоит бороться. **СИ**

Личные итоги года

«СИ» раздала награды самым демократичным образом – мы созвали редакционное вече и выбрали лучшие игры, которые нравятся большинству в команде. Но то, что мы частично сошлись во мнениях, не значит, что в общий хит-парад попало всё, что нас зацепило в 2010 году. Так что мы будем ещё более демократичны и перечислим, невзирая на общественное мнение, всех наших любимчиков, которые поместятся на этом развороте. Если вы давно не открывали «СИ» – это лучший способ ближе узнать команду журнала.

Константин Говорун



1. **Halo: Reach**
2. Demon's Souls
3. Fallout: New Vegas
4. Football Manager 2011
5. Heavy Rain




Вообще, я тормоз. Потому что в 2010 году больше всего играл на Nintendo DS – вот только не в самые свежие игры. Вроде Dragon Quest V. Более свежую Infinite Space купил, но так и не нашел время включить, – расскажу вам через год. В Demon's Souls тоже играл на несколько месяцев позже, чем все остальные. Зато Fallout: New Vegas – святое дело; как только завезли PS3-версию (о страшных глюках PC-варианта рассказал Илья) – сразу же пошел запускать гулей в космос. Ну и по Heavy Rain я писал рецензию, так что игру прошел за пару недель до релиза. Звучит круто, но поверьте: настоящие шедевры хороши и горячими, и холодными – главное, чтобы не совсем протухшими. Ну, вроде экшнов с полигональной 3D-графикой уровня PS one – такого я уже не выдержу.

Илья Ченцов



1. **Fallout: New Vegas**
2. Oddworld: Munch's Oddysee
3. Venetica
4. Patchwork Heroes
5. «2025: Битва за Родину»




Quake 2 я, кажется, прошёл ещё в 2009 году, значит, в этом любимая будет Outcast. А? Что? Надо не про то, во что играл в 2010, а про то, что вышло? Тогда вот свежачок: Oddworld: Munch's Oddysee для Windows, только в декабре появилась на «Стиме». Gamespeak оптимизирован, и платформерный элемент на уровне – достойное продолжение эйбовых приключений, не то что эта дурацкая Stranger's Wrath. Что ещё? «2025: Битва за Родину» – я по-прежнему настаиваю, что там самая модная боевая машина, она же главный герой. Про Венецию была игра... да какой асассин, там про девочку с косой... нет, не про Лару, с железной косой, говорю – во, Venetica. Patchwork Heroes ещё порадовала, но там допилил до конца – и по второму разу уже особо не тянет. А вот Fallout: New Vegas – многоразовая, см. моё второе прохождение в «Дневниках редакции».

Артём Шорохов



1. **Heavy Rain**
2. Demon's Souls
3. Super Mario Galaxy 2
4. Lara Croft & The Guardian of Light
5. «Мадзин и Забытое королевство»




Оглядываясь на ушедший год, не могу не отметить, что именно он, 2010-й, стал для меня переломным в плане восприятия «цифровых», скачиваемых игр. В воображаемую строчку личного хит-парада, условно отданную под приключения Лары Крофт и Стража света, хочется вписать десяток, а то и дюжину ставших такими родными названий, включая даже и игры для PSP под предводительством концептуально безупречной Half-Minute Hero. Чарующей музыкой для израненной сиквелами души прозвучала дивная сказка о Мадзине и Забытом королевстве, а зелёный Йоши напомнил, за что мы вообще полюбили видеоигры. Отдельная история – первое место. И Quantic Dream, и From Software подарили немало сильных эмоций. И если ролевое дело японских разработчиков должно жить и развиваться, то к психологическому триллеру французов добавить нечего – любовь с первого взгляда. А тут ещё и Move edition...

Святослав Торик



1. Red Dead Redemption
2. Minecraft
3. Command & Conquer 4: Tiberium Twilight
4. Just Cause 2
5. Assassin's Creed: Project Legacy



Red Dead Redemption – потому что ничего более атмосферного про Дикий Запад не то, что за год – за всю историю игровой индустрии создано не было.
Minecraft – потому что с релиза World of Warcraft не было ничего настолько заразного (что характерно, сам я ее ни разу не запустил).
Command & Conquer 4: Tiberium Twilight – потому что никогда я с таким облегчением не вздыхал после просмотра финальной сцены: всего пятнадцать лет, и оно закончилось!
Just Cause 2 – потому что разработчики доказали: пока Crytek готовит игру на технологиях будущего, реально создавать красоту на технологиях сегодняшних.
Assassin's Creed: Project Legacy – потому что и в социальных сетях можно встретить достойную игру по любимой вселенной (а не «бойцовский клуб», как с социалкой RDR).

Сергей Цилюрик



1. Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers
2. Demon's Souls
3. Silent Hill: Shattered Memories
4. Civilization V
5. Lara Croft & the Guardian of Light





Demon's Souls – конечно, объективно лучшая игра года (и потому что образцовое приключение, и потому что она – олицетворение по-настоящему хардкорной игры), но FF милее: мир Crystal Bearers слишком уж красочный, живой и вместе с тем близкий по духу к «финалкам». Вообще, ее можно со всей уверенностью называть лучшей «финалкой», в которую никто не играл. Про Shattered Memories все тоже к концу года забыли, а она заслуживает миллиона похвал: она – и самая смелая, и самая лучшая часть хоррор-сериала. Civilization V – это вновь бесконечные бессонные ночи, а новая «Лара» – наиболее яркие моменты в кооперативе.

Евгений Закиров



1 Super Street Fighter IV
2 Red Dead Redemption
3 The 3rd Birthday
4 Pokemon Black & White
5 Dead Rising 2





Ух, вот это был год! Обычно ведь как: хорошие игры выходят весной, затем затишье и осенью один-два хита. Либо наоборот. А тут весь год что-нибудь интересное выходило, причем за что ни возьмись – все очень хорошо. Настолько хорошо, что мало вот этого списка из пяти позиций. В Европе, например, выпустили Tatsunoko vs. Capcom и Pokemon Soulsilver & Heartgold – два чудесных события! А в Японии под конец года состоялся релиз Gundam Musou 3 и Monster Hunter Portable 3rd. К сожалению, второе не выложили в PSN, зато буквально за неделю до НГ там появилась The 3rd Birthday – спорное продолжение Parasite Eve. Его прохождением сейчас и занято все свободное время. Обидно, правда, что Hokuto Musou (Fist of the North Star: Ken's Rage в Европе) удалось достать так поздно, ну да это не повод для грусти. А вообще, этот год прошел под знаменем Capcom, причем особенно заметны две игры – Dead Rising 2 и Super Street Fighter IV. С последним связано еще одно важное событие: удалось взять интервью, пожать руку и сфотографироваться с Ёсинори Оно. Кажется, все мечты сбылись, пора придумывать что-нибудь новенькое.

Наталья Одинцова



1. Demon's Souls
2. Vanquish
3. Resonance of Fate
4. Persona 3 Portable
5. Nier



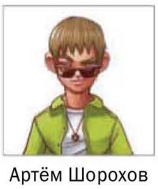


2010-й порадовал играми, но еще больше раздразнил анонсами. Capcom приурочила к TGS показ провокационного трейлера новой DMC, а теперь – тишина. Как здорово получилось с Vanquish: в феврале анонсировали, осенью издали, и не нужно пять лет мучаться в ожидании хита от Синдзи Миками. Сначала, конечно, глаза разъезжаются от количества лазерных лучей и вспышек. А потом осознаешь – вот она, идеальная продолжательница традиций двухмерных скроллшутеров, под завязку укомплектованная зубодробительными боссами. Второй подарок от Sega – Resonance of Fate, лично мне напомнившая экспериментальную Breath of Fire V. Жаль, что в списке не осталось строчек под Strange Journey – новых MegaTen по классическому образцу в Atlus давно уже не делали. СИ

Кто ходит в гости по играм

ЧЬИ ЭТО УШИ ТОРЧАТ?

Рэйден
Dopefish
Гайбраш Трипвуд
Чокобо
Кратос
Alien Hominid
Маркус Феникс
Pac-Man Fever
Пикачу
Снейк
Viewtiful Joe
Макс
Namco X Capcom
Karas
Itadaki Street
Mega Man
Raving Rabbids
Клауд Страйф
Хэйхати Мисима
Блэйр
Альберт Вескер
Данте
Джилл Вэлентайн
Banjo & Kazooie
Тифа Локхарт
Marvel vs. Capcom
Линк
Саб-Зиро
Super Smash Bros.
Соник
Джордж Буш
BloodRayne



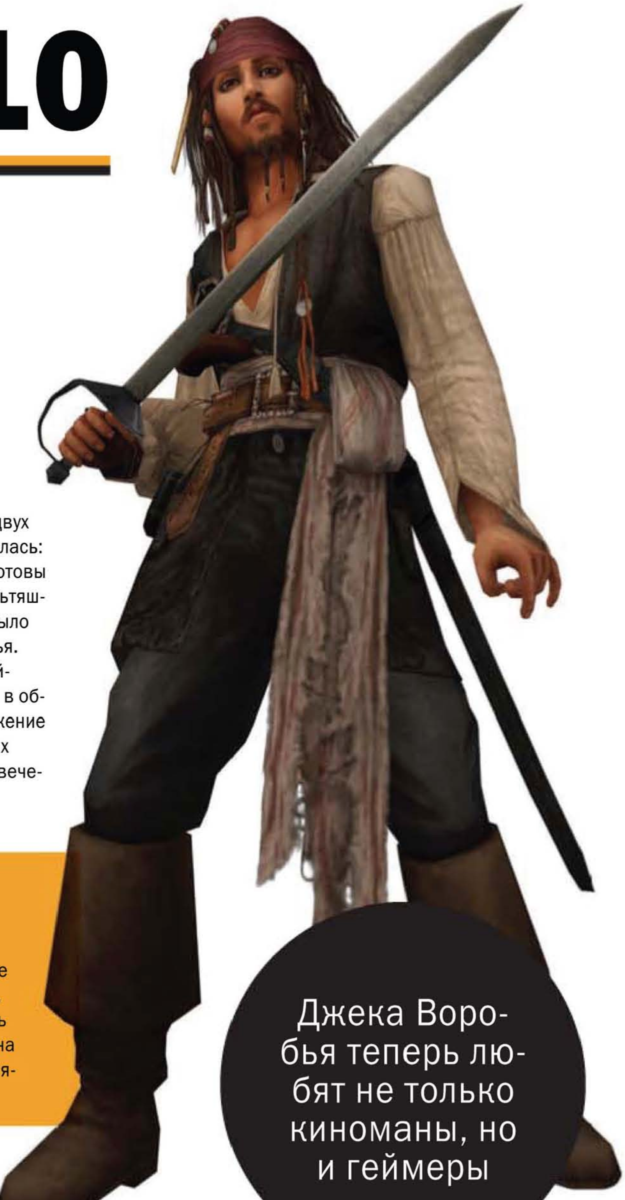
Артём Шорохов

Дружить домами у разработчиков считается нормой, в общем-то, везде. Но есть и такие, у кого принято ходить друг к другу в гости и даже делать подарки. По-свойски, по-игровому. И если в индустрии Запада такие подарки исторически отправляли корзинкой пасхальных яиц с заверениями в вечной дружбе и бесконечном уважении, то на утопающих в море фансервиса Японских островах запросто снаряжают специально обученного посыльного, который по прибытии, как говорится, и станцует, и споёт. Речь, как вы уже догадались, о гостевых персонажах видеоигр. Сыграв за Кейна и Линча в Lara Croft and the Guardian of Light и отыскав Райдена в Assassin's Creed: Brotherhood, подивившись Кратосу в Mortal Kombat и навестив инди-заповедник в Super Meat Boy, мы вдруг принялись вспоминать, кто, когда, где и с кем встречался на бескрайних игровых просторах последних лет и, конечно же, спорить о том, кто же из них – тех, кто ходит в гости по играм, – достоин быть назван самым-самым.

Условия для попадания в десятку лучших были приняты такие. Первонаперво, гость-претендент должен был нас удивить. Иначе какой же это сюрприз? Вторым делом, заглянувший в чужую игру персонаж должен быть играбельным – хотя бы самую чуточку. И при этом (высший пилотаж!) оставаться собой, а не прикидываться вешалкой от альтернативного костюма. Потому что иначе это и не персонаж даже, а пасхальное яйцо с ушами. И, наконец, последнее условие: герой просто должен нравиться, а его родители (как «биологические», так и «приёмные») должны вызывать уважение – качеством проделанной работы и радушием оказанного приёма. Ну что, готовы? Тогда на старт. Внимание… Бегом в гости!



10



Джек Воробей

Kingdom Hearts II

Вселенная Kingdom Hearts изначально была построена на перекрёстке двух миров – Square Enix и Disney, и ко второму выпуску новизна эта поистёрлась: не удивили ни Мулан, ни Симба, ни Ариэль… Однако мы вовсе не были готовы угодить в Порт Роял и повстречать пиратов Карибского моря – да не мультяшных, а самых что ни на есть настоящих, киношных. И особенно приятно было заполучить в команду Джека Воробья. Простите, капитана Джека Воробья. Как и в фильме, эксцентричный пират на некоторое время попал под действие проклятия Кортеза и на радость поклонникам покрасовался ещё и в облике истлевшего скелета. Вдобавок ацтекское проклятье нашло продолжение в самом геймплее игры: одолеть в бою бессмертных пиратов, застрявших между жизнью и смертью, получалось лишь в лунном свете – когда человеческому глазу виден истинный облик проклятого. Смекаете?



Вне конкурса!

Марио

Ни один «персонажный» материал не имеет права обходиться без Марио. Вот и в этот раз нельзя не упомянуть усатого итальянца, приглашённого на роль рефери в восьмибитный симулятор бокса Mike Tyson's Punch-Out!!

Джека Воробья теперь любят не только киноманы, но и геймеры

09



Слева: Фрэнк – весьма и весьма удачный персонаж Capcom. Имея в своём активе лишь одну (не больно-то старую!) игру, он уже трижды успел засветиться «в гостях».

Фрэнк Вест

Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars

Как когда-то давно «совсем не подходящая для файтинга» Джил Вэлентайн попала на капустник Marvel vs. Capcom 2, так и нынешний борец с зомби Фрэнк Уэст угодил не только в Lost Planet 2, но и в Tatsunoko vs. Capcom. И надо сказать, смотрится отчаянный фотожурналист в новой роли как влитой: запросто может науськать на противника ожившего мертвеца, чтобы запечатлеть несколько полных драматизма кадров, а затем как следует приложит бейсбольной битой или тележкой из молла с ещё одним зомби на борту. Опять же, спортивные навыки из колледжа не пропадают даром – боец из Фрэнка получился что надо. Его конёк – использование в качестве оружия всего, что только может подвернуться под руку в торговом центре, кишащем зомби. Фрэнк всегда был с некоторой сумасшедшинкой, которая, в конце концов, и обеспечила ему столь интересную роль. Не зря у него всегда с собой кувалда и костюм Мегамена, ох, не зря…



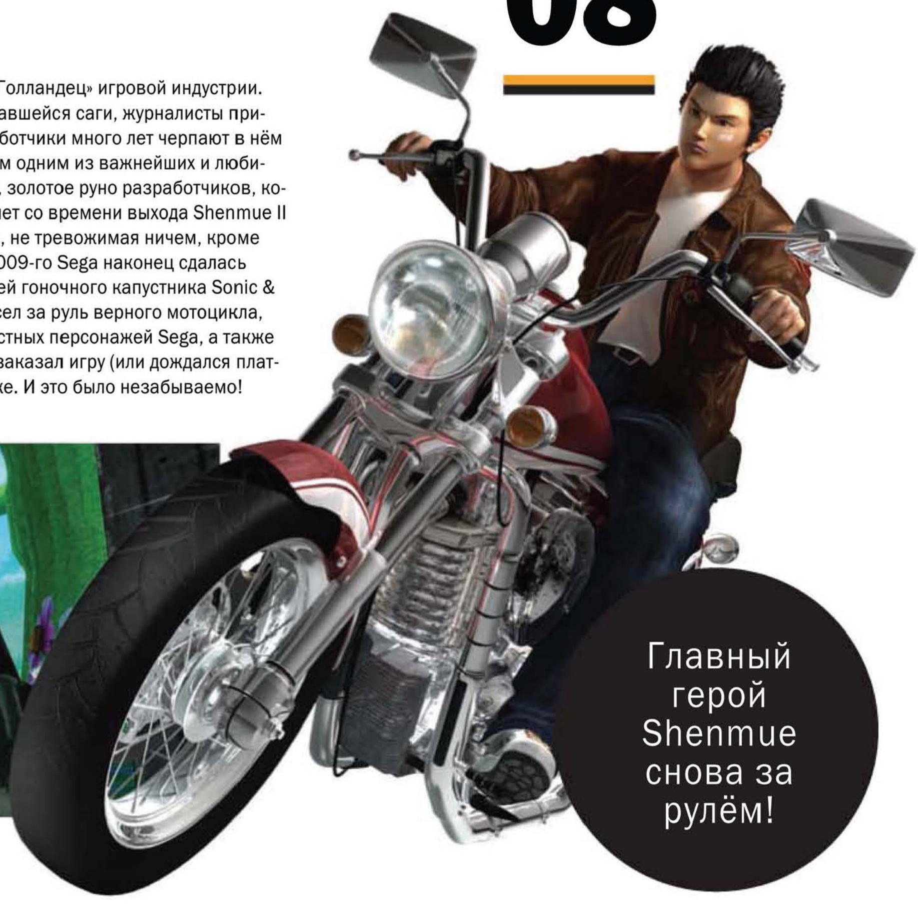


Рё Хадзуки

Sega Racing All-Stars

08

Легендарная Shenmue – своего рода «Летучий Голландец» игровой индустрии. Геймеры жаждут продолжения внезапно прервавшейся саги, журналисты признаются труду жизни Ю Судзуки в любви, разработчики много лет черпают в нём вдохновение, а Рё Хадзуки неизменно называем одним из важнейших и любимейших героев видеоигр. Казалось бы, вот оно, золотое руно разработчиков, козырной туз издательства Sega! Ан нет. Восемь лет со времени выхода Shenmue II главная игра Dreamcast пребывала в забвении, не тревожимая ничем, кроме единственного переиздания. Но 7-го октября 2009-го Sega наконец сдалась и объявила о включении Рё в список персонажей гоночного капустника Sonic & Sega All-Stars Racing. Любимец публики вновь сел за руль верного мотоцикла, чтобы утереть нос пёстрой компании разношёрстных персонажей Sega, а также Xbox-аватару и человечку-Mii. А к тем, кто предзаказал игру (или дождался платного DLC), Рё приехал на знаменитом погрузчике. И это было незабываемо!





Главный герой Shenmue снова за рулём!



Вне конкурса!

Иуда

Один из суб-боссов официально так и не увидевшего свет файтинг-триллера Thrill Kill – сросшиеся близнецы в одежде главных героев Street Fighter. Намёк на Кена и Рю столь явный, что Иуду легко счесть «настоящим» гостем из Capcom.

Внизу: Предводитель всех джедаев Йода – ужас какой вредный противник! Захваты делает один за другим, а самого его схватить-то и не за что – больно ростом короток.

Джедаи и ситхи

Soul Calibur IV

07

Из всех «традиционных» файтингов именно Soul Calibur славится неожиданными камео-персонажами, которых все серьёзные игроки с порога банят на турнирах. В разные годы горнило битв за обладание легендарным мечом прошли Спаун, Линк, Хэйхати и даже Кратос. Но чего точно не ждал никто, так это появления в японском файтинге иконических персонажей тех самых «Звёздных войн», чья слава не стихает вот уже четвёртое десятилетие. Временно эксклюзивные для «родных» консолей Магистр Йода (Xbox 360) и Дарт Вейдер (PS3), вооружившись световыми мечами и трюками с Силой, продемонстрировали небывалую (для классической трилогии) удаль в боевой системе Soul Calibur IV, удачно оттенив вычурный стиль Старкиллера – «истинного гостевого персонажа», заглянувшего на огонёк, чтобы напомнить о скором выходе многообещающей Star Wars: The Force Unleashed.



Пол Феникс и Маршалл Ло

Urban Reign

06

Набив руку на режиме Tekken Force, в Namco соорудили самостоятельный beat'em up со сложной и запутанной (под стать файтингу) боевой системой. И, дабы подчеркнуть его привлекательность именно для поклонников «игр вроде Tekken», пригласили на роль секретных персонажей знаменитую «безбашенную парочку» сериала – Пола и Ло. Многократный победитель Турнира железного кулака и его извечный соперник (нет, не Кума!) отлично вписались в контекст бессчётных уличных драк, сохранив не только все свои фирменные приёмы, но и запоминающиеся десятихитовые комбо. На наш взгляд, этот дуэт в Urban Reign куда интереснее и органичнее, нежели все Tekken-камео в «родственном» Soul Calibur.



Слева: В Tekken и Urban Reigh всё и всегда настолько серьёзно, что комедийный дуэт вечно соперничающих между собой уличных драчунов – будто глоток свежего воздуха.



Вверху: Urban Reigh задолго до Tekken 6 раскрыла шокирующую правду: Пол Феникс шляется по городу в спортивной одежде, а байкерский прикид, похоже, приберегает для турниров.

Вне конкурса!

The Beatles

Мы с радостью допустили бы до конкурса ливерпульскую четвёрку, если бы не одно «но»: в Rock Band легендарные музыканты вовсе не приглашённые звёзды, а... главные герои.



05



Аластор

Viewtiful Joe

«Привет героям Viewtiful Joe от Devil May Cry» – так можно охарактеризовать появление демона Аластора среди боссов (и секретных персонажей!) оригинальной VJ для GC. Именно он, кстати, первым воскликнул: «Вьютифул!», увидев, как дерется Джо. В мире DMC заключенный в меч, в гостях Аластор неизвестным образом обрел свободу и подкидывает поклонникам DMC один повод вспомнить о любимой игре за другим: от мелких отсылок (вроде Ultra Violet Kick – удара, названного в честь музыкальной темы Nelo Angelo) до цельных сцен (Аластор превращается в меч и пытается пырнуть Джо). Во Viewtiful Joe для PS2, встретив бывшего хозяина (также гостевого персонажа), меч-демон ещё и жалуется, мол, белобрысый наглец плохо обращался с ним в DMC – пихал во всяких немытых монстров и не извинялся. Каков гусь!







ДеЛориан

Burnout Paradise

Хоть в Criterion Games и привыкли работать с автомобилями «вымышленными, но очень похожими на настоящие», реальные машины там очень любят, это не секрет. А уж реальные машины, породившие настоящий культ, и подавно. Но как же мы всё-таки удивились, узнав об аддоне Legendary Cars... Подумать только, любимые с детства «автогерои» телесериалов и фильмов – на улицах Paradise City! И пускай здешний Jensen P12 слегка отличается от настоящего DeLorian DMC-12, зато как подлинная машина времени он может переключаться в парящий режим (между прочим, при этом меняется физика) и оставляет огненный след при использовании буста. И, знаете, сердце замирает всякий раз, как стрелка спидометра приближается к отметке 88 mph...







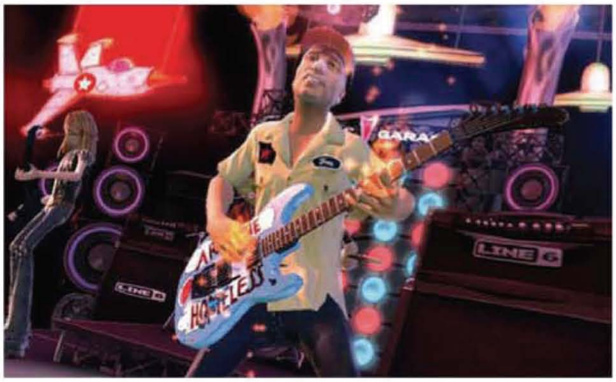


04



Справа: Оцените, с каким тщанием перенесён в игру «бойскаутский» наряд Тома. Не обошли вниманием и легендарную голубую гитару «Arm the Homeless», сыграть на которой вживую – мечта всех фанатов.

03



Том Морелло

Guitar Hero III: Legends of Rock

Совсем не просто состязаться в гитарной дуэли с самим Томом Морелло

Из всех приглашённых звёзд Guitar Hero нам милее бывший гитарист Rage Against The Machine и нынешний участник Audioslave, музыкант от бога, Том Морелло. Средь разодетых в дьявольские одежды металлистов виртуоз гитары и один из начальных «боссов» игры Том выглядит особенно скромно, что ничуть не мешает ему разделывать под орех одного геймера за другим, не иначе помогает собранная по спецзаказу именная электрогитара. Но, скорее, всего дело в особой технике игры на ней, за которую столь ценят музыку Тома фанаты. Нашлись поклонники и среди разработчиков Guitar Hero, бережно перенесшие в виртуальность все его безумные тремоло.

Аматерасу

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds

Нужно нечто особенное, чтобы удивить бывалых геймеров персонажем файтинга-капустника – уж кого мы только не видели в таких проектах. Но авторам MvsC3 это всё же удалось: они назначили героем... волка. Вернее, волчицу. И не простую – божественную Аматерасу из арт-игры от Clover Studio, восхитительной Okami. Отдадим должное смелости дизайнеров студии: адаптировать «ожившую гравюру» под комикс-стилистику файтинга – задача не из простых. Но дело даже не в этом. Вдумайтесь. Волк! В файтинге! Как много вы знаете волков в файтингах? Вот и мы вспомнили только одного, да и тот прямоходящий. В общем, Аматерасу – это ого-го! А не какой-нибудь бородатый мужик в труселях с сердечками.



Слева: Богиня-волчица – из тех персонажей, кто был разлучен с любимым хозяином. Увы, сегодня её судьбой распоряжается уже не Ацуси Инаба.

02



Спартанец-457

01

Dead or Alive 4

Итак, кто же тот счастливец, что удостоился первого места, неужели Мастер Чиф из Halo? «Из Halo» – да. «Мастер Чиф» – нет. Несколько лет назад – первым из всех! – Томонобу Итагаки с подачи Bungie эффектно напомнил геймерам, что под бронёй «Мьольнир» во вселенной Halo может скрываться не только Спартанец, но и... Спартанка. (А это важно, памятуя о прекрасных героинях, которыми славен файтинг-сериал Dead or Alive). В тесном сотрудничестве разработчики разделённых океаном восточного и западного полушарий придумали, воплотили и представили миру гостью из будущего, очаровательную Николь, чей звонкий голос и лёгкая походка немало озадачивали «непосвящённых».





Мастер Чиф – девушка? Не может быть!



Слева: Ни в самой игре, ни в официальных материалах внешность Николь не упоминается. Но увидеть её «вживую» всё-таки можно – в фэнской короткометражке Монти Оума Haloid.



Вне конкурса!

Обезьянки Врена

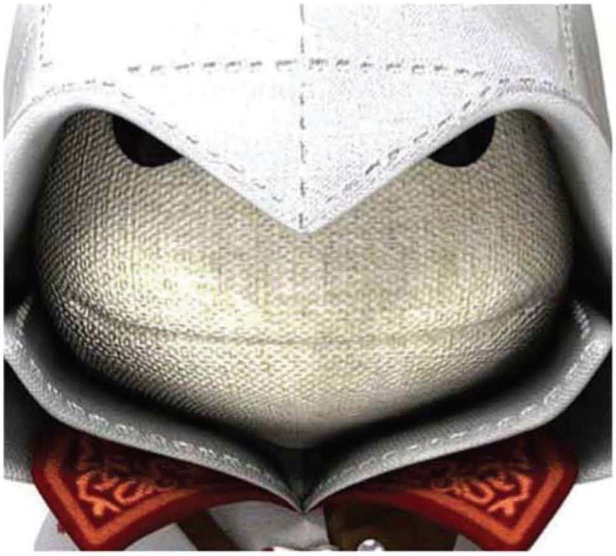
Приглядитесь, и вы обнаружите на этом скриншоте не только взбалмошных обезьян из Ape Escape, но и легендарного Снейка. И ведь это не он у них в гостях, это они навестили джунгли Целинноярска! В свою очередь, для Ape Escape 3 был сделан специальный кросс-режим, пародирующий реалии MGS, да еще и с Револьвер Оцелотом верхом на метал гире в роли финального босса.

What if?

Что ж, погостили и хватит, пора и честь знать. От всей души желаем вам в наступившем году только интересных, уместных и во всём самых-самых лучших гостей. Только представьте, сколько ещё неизведанного на перекрёстках видеоигр! Мы, в свою очередь, совсем не прочь повстречать Нео в файтинге, Кубик в «Тетрисе», Лару Крофт в дейтсиме, Чужого в Dead Space и «Покемонах», а Марти МакФлая в симуляторе скейтбординга. И всякий геймер с лёгкостью продолжит этот список. Мечтать не вредно!

Незваные гости

Пару месяцев назад, когда мы узнали, что в новый Mortal Kombat эксклюзивно для владельцев PS3 заглянет на огонёк Кратос из God of War, а затем досыта наигрались в Super Meat Boy, мы вдруг вспомнили множество прочих примеров «Хождения по играм» и даже задумали спецматериал об этих ходоках. (Ту статью вытеснила публикация из журнала «Фамицу», познакомившая с самыми яркими, по мнению японской редакции, маскотами, и она переехала в номер нынешний.) Тем временем поклонники Mortal Kombat, недавно пережившие MK vs DC Universe, прослышав о Кратосе, вдруг встали на дыбы и заполонили Интернет гневными отповедями в духе «Не надо портить игру!» и «Кратосу – кратосово», лишний раз напомнив нам, что гостевые персонажи – палка о двух концах: где-то они уместны, где-то нет, одним они в радость, а другие принимают «инородные тела» в штыки и заявляют, что подобными финтами разработчики рушат цельный мир игры. Примеров, составляющих явление, накопилось достаточно – один только нынешний осенне-зимний сезон подарил сразу несколько. Кейн с Линчем и Разиэль с Каином в Lara Croft and The Guardian of Light, Райден в Assassin's Creed: Brotherhod, Гайбраш Трипвуд в Star Wars: Unleashed II… Кто они, подарок для ценителя, попытка нажиться на чужих фанатах, дурной прикол или хитрое подмигивание из-за кулис? И, наконец, что делает хорошего гостевого персонажа хорошим, а плохого – плохим?





Александр Устинов: Ну, вот, имхо, именно всех гостевых персонажей и прочий лулзотрон как раз и надо сливать в DLC. Кому хочется посмеяться или помесить морды за лысого и злого, тот купит аддон и получит удовольствие. Пуристы же этой ереси в своей версии не увидят и будут спокойны. Я вот, например, был рад, как слон от того, как загостили Кейн и Линч в Guardian of Light, а ведь они как раз DLC'шные.

Ну, или, как вариант: закрывать этих персонажей очень глубоко в бонусах и не давать появляться в «каноне». Как это, например, было с Николь в DoA4: пройди Story mode за всех-всех-всех и лишь тогда открой Спартанку, у которой ничего похожего на сюжет и нету.

Итого: гостевые персонажи хороши до тех пор, пока они остаются гостями. То есть пока их не пихают в «канон» совершенно левым образом, пусть приглашают.

Правда это не отменяет того, что в онлайне можно запросто встретить гостей, когда их, собственно, никто и не звал. Хотя и там «чистоту своей игры» спокойно можно соблюсти, просто отказывая в матче неугодным «пришельцам». Было бы, конечно, совсем здорово, если бы разработчики сделали специальный фильтр в матчмейкинге, но кто ж будет заморачиваться мнением «десяти сумасшедших фанатов» – тут бы просто нормальный матчмейкинг сделать, не до жиру.



Артём Шорохов: Чувствую, нужно сделать несколько пояснений. Приступим.

Перво-наперво – Николь, она же Spartan-458. Сюжета для неё действительно нет, но при этом легенда была от и до проработана спецами из Bungie (при желании её даже можно считать каноном, хотя это весьма спорный вопрос) и вообще там вся история её создания – чуть ли не идеал воплощения гостевого персонажа. К слову, вся эта тема как раз-таки была инициирована Итагаки и со всех сторон поддержана и развита создателями Halo. То есть было обоюдное желание сделать что-то хорошее. Сам Итагаки, к слову, долго сомневался, стоит ли «пускать» Николь в онлайновые рейтинговые бои, и, в конце концов, принял соломоново решение: пускать, но запретить оптический камуфляж. Таким образом мы имеем ещё и заботу о балансе и о пользователях, желание оградить их от всего, что можно счесть читерством.

История, например, с Кратосом несколько иная. Мы хорошо знаем, что после некоторых экспериментов (горячий привет «цифровому артбуку» в коллекционке Prince of Persia и «особой кампании за Джокера» в Batman: Arkham Asylum!), Sony нашла своё конкурентное преимущество в большем, чем у DVD9, объёме носителя и возможности не мытьём так катаньем продавливать у стороннего издателя мультиплатформенных игр «хоть какие-нибудь» эксклюзивные бонусы (для «опоздавших портов» – и вовсе в обязательном порядке). Кратос в Mortal Kombat, насколько я вижу, как раз этого поля ягода. Сколько бы ни скрежетали зубами фэны, а рекламный слоган «Всем владельцам PS3 по Кратосу нахаляву!» сработает. А поскольку издатель независимый, Microsoft почти наверняка даст симметричный ответ – кое-какие «слухи» уже запущены и потихоньку циркулируют в Сети наравне с твитами разработчиков в духе «А кого бы пожелали владельцы Xbox 360?» Пока, понятно, лидирует Маркус Феникс, да есть ещё надежда на Мастера Чифа, так как сериалом сегодня уже распоряжается не Bungie, отказавшая в своё время Итагаки в своём главном герое – отчасти потому, что у него в то время «были другие дела» (Halo 3) и не хотелось ломать интригу, отчасти чтобы не нарушать легенду персонажа.

Параллельно всей этой шумихе Дэвид Скотт Яффе, создатель, собственно, God of War в целом и Кратоса в частности, безостановочно изливал в Твиттер потоки яда, недвусмысленно давая понять, что крайне недоволен всей этой ситуацией. Это – что касается различных вариантов отношения к «гостям» с разных сторон, не только с геймерской. Быть может, стоит ещё припомнить слова Хидеки Камии относительно того, как Данте пошёл гулять по рукам («Будто девушка, которая долго была с другим») и попытаться представить реакцию всех выходцев из Clover на то, как цинично сегодняшняя Capcom пихает всюду их персонажей, которых всего несколькими годами объявила «невостребованными», вследствие чего студия и была расформирована. На мой вкус, подобные «звёзды, фармящие респект для хозяина» всё-таки чем-то неуловимо отличаются от тех своих коллег, чьими судьбами распоряжается не Карабас-Барабас, а Папа Карло, хоть разница эта и призрачна.

Что касается «продавать отдельно» и «затолкать поглубже» – это, имхо, уже как раз-таки формализм, когда пикселем левее – ОК, а пикселем правее – не ОК.



Святослав Торик: Кто девушку ужинает, тот ее и танцует, я так считаю. С другой стороны, девушки бывают разные…

МК уже «запятнали» при помощи vs. DC Universe, так что теперь уже хоть Кратос, хоть Данки Конг – по барабану. МК был слишком целостной, слишком хорошо проработанной инфовселенной, появление в которой каждого героя было прописано вплоть до братьев с сестрами и взаимоотношений с другими персонажами.

Если Microsoft даст добро на разработку Killer Instinct 3, то я не против появления там Мастер Чифа или другого коробокс-эксклюзива; мне эта серия интересна только отдельно взятыми гражданами, а не очередной историей про турнир железного кулака на выживание.

А вот коли вдруг Sega вспомнит про Eternal Champions, то никаким Соникам там места не может быть по определению. Ибо EC – это святое и пока что, к счастью, не испорченное.



Артём Шорохов: Ммм… Есть такое понятие – «игры-капустники», целиком состоящие из «званых гостей», в этом их фишка. Так что не вижу никакого «запятнания» в том же, например, The King of Fighters, собранном SNK по копеечке из всех своих попу-

лярных сериалов и ставшем в результате их главной игрой, локомотивом целой компании. Уверен даже, что многие сегодняшние геймеры полагают The King of Fighters не сборной солянкой, а вполне самостоятельным продуктом, сделанным «с нуля». Что, впрочем, всё равно недалеко от истины.

Александр Устинов: Итагаки – крутой.))

Ну запихивают они Кратоса и запихивают. Или Sony прям вот хочет, чтобы Кратос оказался внебрачным внуком Горо с родовой травмой, в детстве мутировавшим в двухрукого отморозка? Как бы вон в Soul Calibur II на каждой консоли тоже был свой гость – кто за них играл? Прекрасно помню, что мы посмеялись, помэшив за Хейхачи, да и продолжили играть за нормальных персонажей. Никому он не мешал, хоть и в сюжет даже вписан. Или взять SC IV – натуральная клоунада со «Звездными войнами» (Старкиллер, кстати, самый пафосный, стильный и крутой был именно там). Подумаешь. Ну, а тут Кратос. Ему, как и нам, не привыкать – чай, играли на PSP в тамошний Soul Calibur.

Артём Шорохов: Совершенно согласен. Есть – и есть. Но предлагаю вот с какой стороны посмотреть: а что в том толку? Как считаете, много ли тех, кто действительно «незваным гостям» рад? И, главное, какие ресурсы оттягивают такие «персонажи, до которых нет дела»? Время, финансы… Кто, в конечном счёте, за них платит и чем?

Илья Ченцов: А вот это надо у разработчиков спрашивать (про время и финансы).

И такой вопрос ещё: в Guardian of Light для Каина/Разиэля и Кейна/Линча есть свои сюжетные сценки? Если да, то мне даже маленько интересно, а если нет, то и ладно.

Артём Шорохов: Да. Полностью переписаны и переозвучены все диалоги, а также «пересняты» (хотя там скорее медиакомикс, нежели «полноценные» видеоролики) заставки. Суть и уровни, впрочем, остались теми же, но, учитывая, что саму игру и без того тянет проходить повторно, такой DLC всё равно хороший бонус.

Наталья Одинцова: Уточнение насчёт цитаты Хидеки Камии. Речь там шла, конечно, не о гостевых персонажах, а обо всех выпусках DMC, которые делал уже не он. Ну неприятно ему, что он сделал успешную игру, а продолжение поручили другим людям – и его вполне можно понять. При этом когда он сам добавлял гостевых персонажей во Viewtiful Joe, уж наверное не плакал крокодильими слезами. :)

Вообще я ничего зазорного в гостевых персонажах не вижу. Бывает как во Viewtiful Joe или Radiata Stories (там можно Леннет из Valkyrie Profile в команду получить, если пройти опциональное подземелье), когда студия добавляет «гостей», чтобы и поклонников порадовать, и неофитов мотивировать ознакомиться с игрой, где опциональный персонаж был на главных ролях (у Nippon Ichi ещё частенько так делается). Бывает как с SMT III Nocturne и DMC3, когда Atlus и Capcom устроили друг другу кросс-промо, потому что концепции обеих игр исключительно тому способствуют: Кадзума Канеко нарисовал для DMC3 демоническую форму Данте, а в Nocturne, где главный герой – демон и все действие происходит в постапокалиптическом мире, заселенном демонами, есть опциональный квест для вербовки Данте. Я это воспринимаю как бонус. Или как фишку, если говорить о чем-то вроде Versus-циклов. Вон, в Tatsunoko vs. Capcom был Бацу из Rival Schools – по мне, раз уж обстоятельства не позволяют сделать полноценную Rival Schools, то лучше уж так, чем никак. Хотя самое клевое в Rival Schools – конечно, не Бацу, а командные атаки…

Святослав Торик: Сколько фансервиса на одном маленьком архипелаге…

Артём Шорохов: Ха-ха! Ты натолкнул меня на мысль о том, что подобное и впрямь, похоже, практикуется в первую очередь в японских видеоиграх, в то время как на Западе явление набирает силу только сейчас и в несколько иной форме. (Хотя были, конечно, свои исключения и даже всеобщий западный флэшмоб с Dopefish, например. Впрочем, сама эта зубастая рыбка всё равно больше тянет на easter egg, нежели на полноценного «гостя».) Быть может, поэтому и рождаются в головах противоречия – из подспудного ощущения, мол «здесь так не принято»? Ведь в самом же деле: к японским играм на этот счёт претензий меньше, чем к западным! Во всяком случае, мне так кажется.

Святослав Торик: Dopefish – это явление очень узкое, и распространено оно в кругу тех, кто имел отношение к id Software, в основном. Последний раз я её видел в социалке Ravenwood Fair, созданной под надзором Джона Ромеро (который дизайнер Doom и совсем чуть-чуть Quake). Правда, учитывая, что это именно он её и придумал…

В общем, на Западе это скорее исключение. Там своих easter eggs хватает.

Артём Шорохов: Вот и мне так показалось, что «гости» – в большей степени японская фишка. В то же время, по моим наблюдениям, на Западе родилось и неплохо развивалось упомянутое явление easter eggs, которое у японцев представлено довольно слабо. В каком-то смысле, мне кажется, можно шутейно говорить о ещё одном различии восточной и западной школ геймдизайна. =)

Илья Ченцов: А в России есть Гном! Только у него «родной» игры нет.

Святослав Торик: Помимо Гнома есть еще Свиборг и Гульмэн, про которого игра уже есть. Но все равно они очень специфичные все трое, и к тому же это чисто разработческие мемы.

А вообще, действительно, так и получается: «пасхалки» – это чисто западное явление, а фансервис – прерогатива японских разработчиков.

Илья Ченцов: А Гульмэн изначально из игры или он вначале был придуман как просто персонаж? А то про Гнома-то они имеются, но созданы уже после того, как он мемифицировался. Ну, и Гном древнее и авторитетнее.

И что значит «чисто разработческий мем»? Игры разработчиками и делаются, что они туда ни вставят – всё разработческим мемом будет.



Святослав Торик: На геймдев.ру заявился разработчик, мол, я сделал крутой шутер. Его, естественно, затроллили, а Гульмэн стал именем нарицательным.

А насчёт мема… Гном и Шар Свиборга – это мемы чисто для gamedev.ru и dtf.ru.

Илья Ченцов: По-моему, мы только что внедрили их в общественное сознание!

Артём Шорохов: Ок. Миссия выполнена. =) **СИ**



Художник: Валерий Корнеев



Файтинг-турниры: вчера и сегодня

В полном людей зале роскошного развлекательного комплекса Caesar's Palace, что находится на Стрипе, самой оживленной улице Лас-Вегаса, происходило нечто из ряда вон выходящее…



Хайди Кемпс

На Evolution 2010 шли состязания по Super Street Fighter IV между игроками, попавшими в «нижнюю сетку» (она же – losers bracket). Наступил черед Джастина Вона (Justin Wong), считающегося одним из лучших, если не самым лучшим спецом по SFIV в Америке. Хотя на его счету уже был один проигрыш, ему все равно прочили победу в турнире, ведь в прошлом он с блеском выходил из подобных ситуаций. Его противник – тайский игрок, которого зрители знали лишь по странно звучащему псевдониму Gamerbee. Ходили слухи, что Gamerbee тренировался в онлайне с лучшими японскими файтерами, и то, как он дрался Адоном, действительно впечатляло. Но ему предстояло сразиться с мощным Руфусом под управлением Вона, и при этом использовать low-tier персонажа, которого Вон публично сбросил со счетов как бесполезного. Был ли у него шанс на победу?

Возглас раздался в комнате буквально через секунду после того, как своевременный Jaguar Tooth снес остатки линейки жизни Руфуса в напряженной финальной схватке. «Джастин Вон… ВЫБЫВАЕТ». Все повскакивали с мест и бешено зааплодировали – только что состоялось рождение новой звезды.

Gamerbee не выиграл чемпионат. Он даже не попал в тройку лучших. Но его неожиданная победа над Воном считается ярким моментом Evolution 2010, одного из самых больших файтинг-турниров в мире. На родине его встретили как национального героя: о нем писали в газетах, рассказывали в праймтаймовых новостных передачах, и все потому, что ему удалось справиться с очень известным игроком. Этот случай показывает, насколько значительными событиями стали соревнования по файтингам.

Прошедшие годы

Файтинг-турниры не всегда были грандиозными мероприятиями, новости с которых публикуются на главных страницах игровых сайтах. Хотя их устраивали со времен релиза Street Fighter II в 1991-м, отсутствие Интернета означало, что состязаться приходили главным образом те, кто жил неподалеку от места проведения мероприятия. Наш собеседник, Джеральд Абрахам, продюсер motion capture, который сейчас живет в Лос-Анджелесе, был в те годы заядлым файтером и успел поучаствовать во многих турнирах как в США, так и в Японии.

«Большинство соревнований по Street Fighter проходили в аркадных залах,– рассказывает он. – В частности, например, был тогда магазинчик комиксов, World's Finest, где еженедельно устраивались состязания. На них приходили 20-40 человек и все они были очень хорошими игроками». Чемпиона определяли по теперь ставшей стандартной для американских турниров системе double elimination. В 90-е Capcom официально спонсировала только два турнира федерального уровня в США: один по оригинальной Street Fighter II в 1991-м, второй по Street Fighter II Turbo в 1993-м. «После первого определились лучшие файтеры, – замечает Джеральд, – и поэтому на второй пришло гораздо меньше участников».

В те дни привлечь новых игроков на местные мероприятия было довольно сложно. «Мы привлекали внимание к таким состязаниям, в основном полагаясь на разговорчивость участников (т.е. что они приведут друзей) и листовки. Если в аркадном зале появлялся незнакомый сильный игрок, вы давали ему листовку с информацией о турнире».

Хотя желающих помериться силами было не так уж много, это не означало, что они менее серьезно относились к соревнованиям. Джеральд подтверждает, что в тех условиях появлялись куда более сильные игроки. «Мы рубились в SF по 5-6 часов в день против соперников примерно того же уровня, – говорит он. – И каждый участник тех состязаний действительно хотел стать лучшим. Этим они отличались от теперешних чемпионатов, которые скорее походят на эдакое мероприятие для общения с единомышленниками. Нет, тогда вы всех своих соперников расценивали в духе «да черт бы с тем парнем, я его сделаю». Если человек хоть что-то умел, он относился к схваткам именно так. Теперь чаще можно услышать: «Да, я дерусь с тем-то и тем-то, он мой друг». Конечно, может сложиться впечатление, что раньше поводов для всевозможных

конфликтов было больше, но и уровень мастерства повышался. Теперь большинство игроков на больших турнирах рады просто быть фэнами. Так градус соревнования не накалить».

Джеральду также посчастливилось принять участие в официальном японском турнире Capcom по Street Fighter II Championship Edition. «Формат в те времена был очень необычен, – рассказывает он. – Отборочные проходили по принципу миррор-матчей – Гайл против Гайла и т.п. Двое лучших игроков за каждого из персонажей проходили дальше и участвовали в смешанных матчах национального финала. В моем случае заявки на трех персонажей, которых я знал лучше всего – Гайла, Далсима и Бизона – уже не принимали. Поэтому я принял участие в отборочных за Кена и занял третье место, но так как в финал проходили только двое, мне не повезло». Поведение участников также заметно отличалось от того, к чему Джеральд привык в Штатах. «Тут у нас часто друг друга подкалывают, чихвостят, ругают, а вот в Японии я, по крайней мере, ничего такого не заметил. Еще у нас использовали стратегию, которая предполагала, что игрок будет сильно по клавишам бить, а там никогда ничего подобного не видели!»

Эволюция

В 90-е аркадные залы по всему миру стали средоточием подобных мелких файтерских сообществ. В Центральной и Южной Америке, Азии, Европе проходили свои местные соревнования по различным дисциплинам, и везде хватало весьма опытных игроков. Из этих разрозненных турниров и редких официальных мероприятий выросли сегодняшние файтинг-турниры. Так Evolution начался со встреч фэнов Super Street Fighter II Turbo, которые регулярно общались по Сети в середине 90-х. Самый первый Evolution проходил в Broadway Arcade (аркадный зал в Нью-Йорке; сейчас уже несколько лет как закрыт) и собрал около 40 человек.

В середине 90-х (в Америке) популярность Интернета возросла, и это значительно облегчило налаживание связей между геймерами из разных штатов. Если бы вы действительно считали себя лучшим файтером, решились бы отправиться через всю страну, чтобы доказать свое превосходство? Все чаще и чаще люди отвечали на этот вопрос «да», а в некоторых случаях даже охотно отправлялись за океан, чтобы себя показать и с такими же энтузиастами пообщаться.

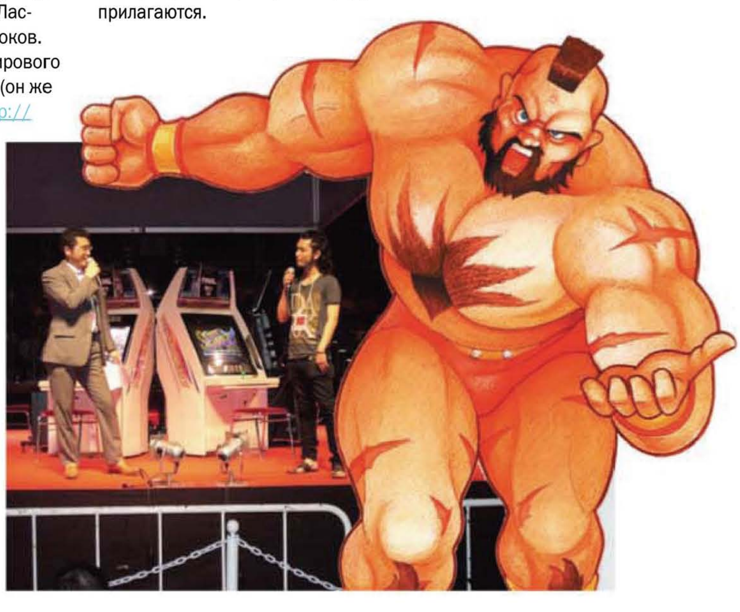
Официальные и спонсируемые турниры также начали набирать обороты в середине 90-х, особенно в Японии. Capcom, SNK и Sega, например, устраивали масштабные чемпионаты по своим ключевым файтингам. Отборочные проходили в аркадах по всей стране, региональные победители выходили в зрелищный финал. Благодаря этим турнирам прижилась идея того, что поединки, как и в случае с соревнованиями по традиционным видам спорта, должны сопровождаться комментариями (на Западе эту традицию переняли значительно позднее), вдобавок лучшие бойцы получили (в соответствующих кругах) статус знаменитостей.

В наши дни файтинг-турниры превратились в грандиозные мероприятия. Финальные игры Evolution (он же EVO; http://www.evo2k.com) теперь проходят в знаменитом Caesar's Palace в Лас-Вегасе и привлекают тысячи игроков. Отборочные для чемпионатов мирового уровня вроде японского Tougeki (он же Super Battle Opera или SBO – http://www.tougeki.com) и EVO проходят во многих регионах, как на родине так и за рубежом. Более «молодые» состязания, вроде World Game Cup (http://www.worldgamecup.com/) в Каннах, Godsgarden (http://godsgarden.jp/) в Японии, и британского Super VS Battle (http://www.supervsbattle.com/svb20x/) также зарекомендовали себя среди файтеров по всему миру. У каждого турнира – своя характерная атмосфера, которая усиливается за счет местной манеры игры и обычаев (например, на японских турнирах не бывает денежных призов). EVO и Tougeki, считающиеся самыми большими международными чемпионатами, – лишнее тому подтверждение. EVO больше походит на встречу единомышленников, здесь в порядке вещей дурачества в толпе и вечерние посиделки по номерам, во время которых захмелевшие участники делают ставки на победителей. А Tougeki преподносят скорее как грандиозное спортивное мероприятие или даже представление – ведущие, и интервью с игроками в перерывах между поединками, и яркие софиты, и спецэффекты прилагаются.



Вверху: На японских турнирах не бывает денежных призов.





Решения

Файтинг-турниры притягивают прежде всего играми – но когда представительниц жанра так много, как решить, какие выбрать в качестве соревновательных дисциплин? Для большинства западных турниров файтинг по-настоящему «умирает» только тогда, когда во всем мире в него перестают играть, но с другой стороны, нет смысла добавлять дисциплину, участников по которой скорей всего не наберется много. Новизна продукта также не всегда делает его идеальным кандидатом для соревнований – некоторые игры уже с рождения считай что под капельницей лежат, а хиты более чем десятилетней давности, вроде Street Fighter III Third Strike, сохраняют популярность. Поэтому чаще всего учитывается совокупность факторов: насколько давно игра вышла, сколько людей активно тренируются, сбалансированность боевой системы и простота управления.

А еще, если на родине турнира очень много почитателей какой-то игры, то у нее больше шансов попасть в список дисциплин, независимо от того, насколько «международным» заявлено мероприятие. На World Game Cup и Super VS Battle представлен Soul Calibur IV, в который не играют на японских и американских соревнованиях. На Tougeki всегда есть состязания по Virtua Fighter, а на европейских или американских турнирах VF появляется лишь в тех случаях, если только что подоспел новый выпуск. На EVO до сих пор ни разу не засветились хиты SNK. Формат также оказывает большое влияние – на Tougeki соревнуются исключительно на аркадных автоматах, а в случае с EVO давно отказались от громоздких аркадных машин в пользу обычных домашних консолей.

Устроители некоторых турниров проводят голосования среди геймеров, чтобы понять, на что есть спрос. Например, так произошло при подготовке EVO в этом году. Хотя большинство игр организаторы выбрали сами, они оставили несколько слотов, чтобы отдать их под те дисциплины из списка более нишевых, которые наберут больше всего голосов среди фэнов. В итоге, в окончательную подборку попал сравнительно малоизвестный японский любительский файтинг Melty Blood: Actress Again, хотя за пределами Японии он никогда не издавался.

Как выбирают дисциплины для Tougeki – тайна за семью печатями, хотя ходят слухи, что устроители идут на уступки игровым компаниям. Иногда в результате в список попадают совсем уж странные кандидаты: например, в этом году среди дисциплин была постаревшая и никогда не пользовавшаяся особенным успехом Sengoku Basara X. А в прошлые годы прокрадывались игры вроде Fist of the North Star – с поломанным балансом и кучей багов, и участникам выдавали свод предписаний, что можно использовать, а что – нет.

Различные форматы

С самого начала японские турниры сильно отличались от западных, где соревнования проходят по принципу double elimination: проигравший матч участник попадает в состязания losers bracket (т.е. соревнуется с такими же проигравшими), а если и здесь не может одержать верх, то выбывает из турнира. Победители в обеих категориях (т.е. лучший в winners bracket и лучший в losers bracket) в финале соревнуются между собой. Кандидату из winners bracket достаточно выиграть один сет, чтобы стать чемпионом, а игроку из loser's bracket – два последовательно. Вдобавок, большинство западных турниров позволяют участникам сменить персонажа, если по их мнению иначе матчап будет слишком уж благоприятным для противника. Естественно этой возможностью иногда злоупотребляют – берут такого персонажа, чтобы получить преимущество в схватке с бойцом соперника (эту технику еще называют counter picking).

А большинство японских турниров используют формат single elimination – т.е. если уж проигрываешь, то вылетаешь насовсем. Вдобавок, перед началом турнира нужно указать, каким персонажем будешь драться, и в дальнейшем менять его уже нельзя.

На некоторых больших турнирах вроде Tougeki поединки проходят в «командном» формате: 2 на 2, 3 на 3, и даже иногда 5 на 5. В таких состязаниях битвы идут до тех пор, пока все представители одной из команд не проиграют. Когда участник терпит поражение, его место занимает следующий, что придает порядку, в котором сражаются соратники, потенциально большое значение. Если знаешь, кто из противников пойдет первым, можно послать против него игрока, умеющего справляться конкретно с этим бойцом или его персонажем.

Знать, как использовать формат турнира в свою пользу, никогда не помешает. В широко известной серии матчей с мероприятия Season's Beatings в 2010-м, давние соперники Джастин Вон и Дайго Умехара должны были состязаться в финале турнира по Street Fighter IV (Джастин победил в losers bracket, Дайго – в winners). Дайго в тот момент играл главным образом на аркадах, и Джастин серьезно усложнил ему задачу, выбрав Фей Лонга, который в тот момент появился только в версии для консолей. Но у Дайго была некоторая свобода действий – он мог проиграть один из сетов и все равно выиграть турнир, так что он потратил первый сет на изучение стратегии Джастина, а во втором победил его и получил титул чемпиона.

Спорт для зрителей

Турниры привлекают не только тех, кто собирается в них участвовать. Это шанс для геймеров и обычных зрителей встретиться, пообщаться – одним словом, сблизиться с такими же увлеченными людьми. Серьезные игроки порой не прочь подурачиться, чтобы повеселить публику. Японцы зачастую выкидывают совершенно неожиданные фортели: комично позируют и даже

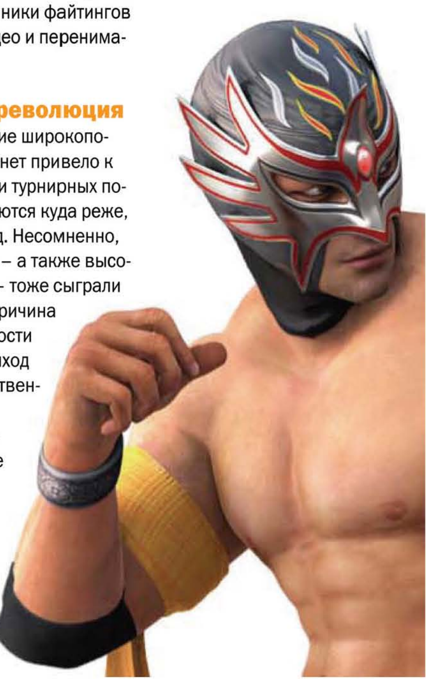


переодеваются в костюмы персонажей во время ключевых сражений. Это хорошо подходит и как отвлекающий маневр – слегка нервирует, когда противник кажется форменным идиотом и будто бы вообще не следит за происходящим. На западных турнирах давний обычай – перед началом боя подзуживать соперника, костеря его на чем свет стоит. Предполагается что во время обмена насмешками противники не будут совсем уж входить в раж и ограничатся дружескими подкалываниями, но иногда дело принимает и довольно неприятный оборот. Было много случаев, когда обиженные проигравшие истерили, ругали соперников последними словами и ломали дорогостоящие джойпады в приступе ярости.

Даже если посетители вообще не записываются в участники или рано выбывают, у них все равно есть редкая возможность сразиться с признанными мастерами (некоторые из которых приезжают на мероприятие с другого континента) лицом к лицу, без каких-либо лагов, а заодно увидеть воочию примеры первоклассной стратегии. Но обычно люди приходят посмотреть, как идут сражения за чемпионский титул. Поединки между известными игроками буквально притягивают зрителей, и многие организаторы турниров делают записи лучших схваток, а потом издают их на DVD, чтобы поклонники файтингов пересматривали эти видео и перенимали опыт.

Трансляционная революция

Правда, распространение широкополосного доступа в Интернет привело к тому, что DVD с записями турнирных поединков сейчас встречаются куда реже, чем несколько лет назад. Несомненно, высокая стоимость DVD – а также высокий процент пиратства – тоже сыграли свою роль, но главная причина снижающейся популярности записей на дисках – приход дешевых и высококачественных прямых трансляций через Интернет. Они позволяют людям, которые не могут добраться до места проведения турнира из-за сложностей с расписанием, день-



гами и т.п., насладиться атмосферой соревнований хотя бы так.

Прямые трансляции ведутся со многих крупных американских турниров вроде SoCal и NorCal Regionals, Midwest Championships, Season's Beatings, Canada Cup, and EVO, не отстают и организаторы японских соревнований вроде Nagoya Street Battle (http://nsb.blog.shinobi.jp/) и Godsgarden. На трансляциях специализируются также компании вроде Team Spooky (http://www.teamspooky.com) и Level Up (http://www.levelup-series.com). Они привозят на турниры своих комментаторов и оборудование, а также добавляют различные самодельные графические эффекты и видеоперебивки, чтобы развлечь зрителей в перерывах между матчами. Эти стримы стали очень популярными, и в некоторых странах их даже ретранслируют, добавляя перевод и собственные комментарии, чтобы соотечественники лучше понимали, что творится на экране.

Но у прямых трансляций есть и свои недостатки. Часто случаются лаги, и чем больше людей подключаются к стриму, тем хуже становится ситуация. Качество видео также скачет, особенно если оборудование для стрима или подключение к Интернету оставляет желать лучшего. В финале турнира одновременно может идти несколько поединков по разным дисциплинам (чтобы сэкономить время), но транслировать будут только один. А если что-нибудь произойдет со связью там, где проводят турнир, стрим «ляжет». Печально известный случай: прямая трансляция EVO 2010 оборвалась прямо на середине финального поединка по Super Street Fighter IV между Рики Ортизом и Дайго Умехарой (фэны неистовствовали).

Но есть способы справиться с трудностями. Это доказывает пример Tougeki. В 2010-м организаторы предлагали смотреть лайв-стримы поединков через специальный сервис на Nico Nico Douga (http://www.nicovideo.jp) за небольшую плату. Хотя в итоге по количеству просмотров платные стримы Tougeki уступали бесплатным стримам Evo, они не страдали от такого количества технических накладок и лагов. Да и сообщения в чате, сопровождающем стримы Tougeki, были куда более вежливыми и дружелюбными, чем потоки злословия, которые исторгал чат Evo. Хотя необходимость платить отпугнула многих потенциальных зрителей (особенно не-японцев), она же помогла избавиться от интернет-троллей, освободив стрим для фэнов.

Битва за будущее

Недавний всплеск интереса к файтингам (в частности, благодаря Street Fighter IV), сказался на количестве желающих принять участие в файтинг-турнирах. Организаторы подобных мероприятий, в свою очередь, стараются расширить их охват, компании-спонсоры берут под свою опеку лучших игроков. Издательства показывают на файтинг-турнирах свежие билды еще не выпущенных игр и анонсируют новинки, а также устраивают опросы мнений.

И эта тенденция только набирает обороты. В 2011-м пройдет первый чемпионат EVO в Японии. Продолжат расти европейские турниры (Старому Свету давно необходимо состязание такого же размаха, что и Tougeki с EVO) – французы уже обещают провести WGC 2011 с помпой, пригласив «звездных» японских игроков (в том числе Дайго Умехару) и продюсера (по совместительству режиссера, а также дизайнера персонажей) Blazblue, Тосимити Мори. На рынке появятся новые файтинги – Mortal Kombat, Marvel vs. Capcom 3, Tekken Tag Tournament 2. Турниры далеко ушли от тех дней, когда небольшие группки геймеров состязались друг с другом в аркадах, но все так же на состязаниях находят друзей и соперников, дурачатся, с волнением следят за ходом схваток, а иногда становятся свидетелями того, как безвестные игроки возвращаются домой героями.

Файтинг-турниры в России





Игорь Бугаенко

Файтинги – жанр, традиционно связанный с аркадными залами (которых в России практически нет) и игровыми консолями (которые у нас менее популярны, чем PC). Поэтому и турниры проходят куда скромней, чем на Западе. Из относительно крупных прежде всего стоит упомянуть состязание по Tekken 6 на Игромире-2009: тогда на стенде «1С-СофтКлаб» около 1000 участников соревновались за право представлять страну на европейском финале в Лондоне. На мероприятии присутствовал и продюсер сериала Tekken Кацухиро Харада, прибывший в Москву специально ради презентации Tekken 6. К слову, продюсер Street Fighter IV приехал в Россию годом позже. Ёсинори Оно в ноябре 2010-го посетил фестиваль японской культуры, проходивший в Московском Доме Предпринимателя при поддержке посла Японии в России *(а еще дал «СИ» эксклюзивное интервью, которое опубликовано в предыдущем номере журнала. – Прим. ред)*.

В основном, у нас турниры устраивают энтузиасты, объединившиеся вокруг проекта Fighting.ru. Они организуют как небольшие состязания разной периодичности в различных городах России, так и ежегодные крупные чемпионаты. Старейшая серия российских турниров, Moscow Fighting Arena, проводится с 2004 года (как правило – в последние выходные августа). В двухдневную программу такого чемпионата включаются турниры по популярным в России дисциплинам – это прежде всего Tekken, Soul Calibur, Street Fighter и Guilty Gear. Рекорд посещаемости поставил MFA 2008 – тогда на московской «Горбушке» более 300 файтеров сражались за призовой фонд общим объемом более 350 тыс. рублей. И тогда же на российских турнирах впервые появились зарубежные участники – гости из Финляндии достойно бились в Tekken 5 Dark Resurrection и Guilty Gear XX Accent Core, но победа осталась все-таки за нашими.

В свою очередь, «на выезде» отечественные файтеры выступают редко, но «метко». Нельзя не упомянуть триумф питерских игроков в Guilty Gear, сражавшихся в этом году на SBO (для этого сначала пришлось победить французов и шведов на отборочных в Швеции). Не менее серьезен и уровень немногочисленных российских игроков в Soul Calibur: наш десант очень достойно выступил на WGC 2010 и EVO 2009. К сожалению, поклонники других сериалов менее активны и пока не записали на свой счет значимых выездом за рубеж, но будем надеяться, что активность продюсеров и ожидаемые Tekken Tag 2, Street Fighter VS Tekken и Street Fighter Arcade Edition подтолкнут их к новым свершениям. **СИ**



Видеоигры, в основе которых лежит выполнение тех или иных действий в ритм играющей музыки, несколько лет назад из забавы для узкого круга почитателей перекинулись в мэйнстрим. Многообразию ритм-игр и роли компании Konami в развитии этого жанра и посвящены следующие страницы.



Сергей Цилюрик

Ритм-игры

В середине 80-х музыкальная индустрия претерпевала серьезные изменения. Появился канал MTV, позволяющий исполнителям добиваться успеха при помощи видеоклипов, потихоньку стали набирать популярность компакт-диски. Масая Мацуура, основатель J-Pop группы PSY S, этим переменам не был рад: качество звука на CD, по его мнению, оставляло желать лучшего, а притворяться актером, выступая перед камерами, ему претило. Будучи недовольным новыми трендами, он понял, что для музыкального самовыражения ему нужно сделать что-то совсем новое. Средство для этого нашлось быстро – все набирающие мощь компьютеры. В середине 90-х Мацуура основал компанию NanaOn-Sha («Седьмая звуковая компания», если дословно переводить с японского) с целью свести воедино музыку и интерактивные развлечения. И ему это удалось.

Универсальное описание геймплея ритм-игр: «делать под музыку что-то». Это «что-то» должно фиксироваться и оцениваться – иначе игры как таковой не получится. Следовательно, весь вопрос – в новых средствах ввода информации, в новых контроллерах, по сути. И разработчики из Bemani это быстро осознали и начали эксплуатировать. Так, оригинальную «Битманию» заменила более продвинутая Beatmania IIDX («Два делюкс») с семью клавишами вместо пяти; была и пятикнопочная Beatmania III с дополнительной педалью, но долго не прожила. Лишь тремя релизами ограничился и цикл Keyboardmania, где надо было играть на 24 клавишах – слишком сложно это оказалось для массовой аудитории. Ей больше пришелся по нраву Pop'n Music с девятью (хотя можно было играть и на пяти) большими цветными кнопками, которые можно было лупить целой ладонью. Из «бесконтактных» автоматов можно вспомнить Dance Maniax, где нужно было проводить рукой над и под датчиками, и Para Para Paradise: имитируя популярный в Японии стиль танца «Пара-пара», игроки подставляли руки под расположенные полукругом сенсоры. Новейший аркадный релиз Bemani называется Jubeat; он оснащен 16 тачскринами, которых нужно касаться в том порядке, в котором они загораются.

В конце 1996 года на PS one NanaOn-Sha выпустила игру PaRappa the Rapper. Ее герой, песик ПаРаппа, пытался завоевать сердце девушки мастерством хип-хопа – но своих текстов не сочинял, а лишь повторял за разными персонажами их песни. Геймплей, таким образом, состоял из запоминания последовательности, в которой надо было нажимать кнопки, и повторения ее в такт музыке. Сбились с ритма, нажали не на ту кнопку – и ПаРаппа начинал говорить невпопад, теряя очки престижа. Популярность игры позволила ей обзавестись спин-оффом UmJammer Lammy (героиня которого играла на гитаре) и полноценным сиквелом уже на PS2, но самое главное, дала толчок целому новому жанру.

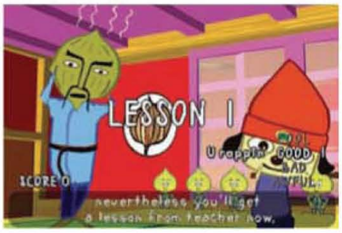
Первой в очереди на разработку новой золотоносной жилы оказалась



Масая Мацуура, отец музыкальных игр.



Персонажи в Parappa the Rapper были абсолютно плоскими, словно вырезанными из бумаги.



DDR СТАЛА НЕ ПРОСТО УСПЕШНОЙ ИГРОЙ, А ХИТОМ, ПОРОДИВШИМ ЦЕЛУЮ – НЕ ПОБОЮСЬ ЭТОГО СЛОВА – СУБКУЛЬТУРУ.

Второй выпуск классической пятиклавишной «Битмании».



Konami. Спустя всего лишь год после релиза «ПаРаппы» она выпустила первую музыкальную аркадную игру – Beatmania. В ней игрок должен был следовать играющей песне при помощи пяти клавиш и вертушки: по экрану сверху вниз летели значки, при «ловле» которых проигрывался недостающий элемент мелодии.

Эксперимент оказался успешным, и в итоге у Konami появилось целое подразделение по созданию ритм-игр, названное в честь первой из них – Bemani. По большей части его творения эксплуатировали различные музыкальные инструменты – но об этом позже. Самым главным достижением нового отдела Konami стало создание первого танцевального автомата – Dance Dance Revolution.



Танцевальная революция

Тут стоит ненадолго остановиться и бросить взгляд в прошлое, во времена NES. Для легендарной приставки выходила куча аксессуаров – от знакомого всем Zapper до недоработанного Power Glove. Среди них был и выпущенный компанией Bandai Power Pad – коврик с 12 кружками-датчиками веса. Для него вышла дюжина разных игр, заставлявших геймеров активно двигаться – ни дать ни взять Wii Fit! Среди них достойна упоминания Dance Aerobics – в ней игроку надо было следовать заданному ритму и паттерну движений – то есть, по сути, танцевать на коврике. Неизвестно, вдохновлялась ли этой идеей Konami через десять лет после выхода Dance Aerobics, но игрокам в Dance Dance Revolution приходилось плясать под музыку по платформе со стрелочками, раскрашенными в те же цвета, что и Power Pad.

Стрелок, впрочем, было всего четыре – не двенадцать, запутаться сложно. «Инструкции» игроку предоставлялись на манер «Битмании» – летящими по экрану иконками. Рисунок из стрелочек становился все более и более запутанным по мере возрастания сложности, и если более простые песни проходились банальным топаньем на месте, то впоследствии уже приходилось учиться делать повороты корпусом и интуитивно распознавать запутанные цепочки команд. Игра становилась испытанием не только на реакцию, но и на физическую выносливость.

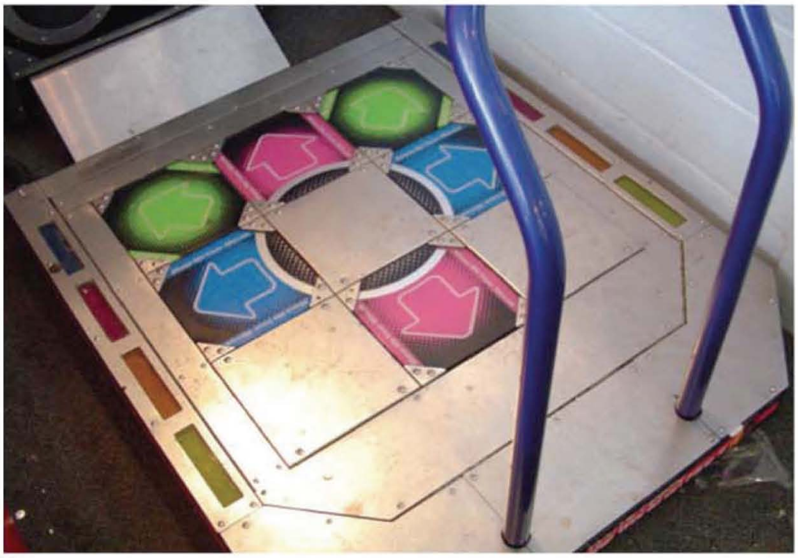


Помимо «ПаРаппы» NanaOn-Sha известна еще одним ритм-хитом – Vib-Ribbon. Он генерировал уровни (то есть, по сути, последовательности нажатий кнопок) автоматически на основе вставленного в приставку CD с музыкой.

Во многом этому DDR обязана своей чрезвычайной аддиктивностью. Здесь повторное прохождение песни – не просто очередная попытка набрать больше очков, но еще и отличная зарядка. Более того, танцы – занятие понятное и доступное куда более широкому кругу людей, чем просто видеоигры (хоть и музыкальные вроде «ПаРаппы»), но самое главное – оно компанейское. Оно сближает лучше, чем, пожалуй, любое другое времяпрепровождение в зале аркадных автоматов. И из-за этого свойства DDR стала не просто успешной игрой, а хитом, породившим целую – не побоюсь этого слова – субкультуру.

Но это – в аркадах. Konami вскоре выпустила и домашнюю версию, которую ждали миллионные продажи: не желающие позориться на людях покупали себе DDR для PlayStation с ковриком в комплекте и отрывались перед телевизорами. Бум на танцевальные игры облетел всю планету, и у Konami были все козыри на руках – и то, как она ими распорядилась, вызывает по меньшей мере недоумение.

В цикле Dance Dance Revolution Solo к четырем стрелочкам добавились еще и две диагональные.



KONAMI ПОДАЛА В СУД НА ROXOR И В ИТОГЕ ПРИОБРЕЛА ПРАВА НА IN THE GROOVE – ЛИШЬ ЗАТЕМ, ЧТОБЫ РАЗ И НАВСЕГДА ЗАДУШИТЬ ТОЛКОВОГО КОНКУРЕНТА.

Самая зажигательная модификация DDR – Dance Dance Immolation. Участники степают в жаростойких костюмах, а за плохие результаты получают в лицо струю пламени из огнемета.



Свято место пусто не бывает – в 2001-м компания Andamiro, до этого два года обкатывавшая свой танцевальный автомат Pump It Up в родной Корее, выпустила его на международный рынок. А потом каждые полгода – по обновке. Геймплей Pump It Up был тем же, по сути, что и в DDR, но «степать» приходилось по пяти панелькам (вместо четырех), расположенным крестиком. Из-за этого рисунок усложнялся, и количество движений игрока заметно увеличивалось – и, соответственно, открывался куда больший простор для фристайл-исполнений вроде брейкденса.

Немаловажно и другое: Andamiro была на короткой ноге с коммьюнити и всячески поддерживала локальные чемпионаты по PIU, победители которых собирались ежегодно на World Pump Festival в Корее посостязаться за внушительные денежные призы. От Konami ничего подобного ждать, естественно, не стоило. Также стоит похвалить Andamiro за усилия в глобальном продвижении своего продукта: она довезла свои автоматы и в Южную Америку, и к нам, в Россию.



В то время как в Японии исправно выходили и домашние, и аркадные выпуски DDR, в США новые части появлялись только на консолях, а любителям аркад оставалось довольствоваться или единственным ущербным DDR USA (устаревшим уже на момент его выхода), или надеяться, что кто-нибудь нелегально привезет новый японский автомат. А их за четыре года вышло целых восемь штук – и это если считать только основные номерные части! А на восьмой, DDR Extreme, увидевшей свет в 2002-м, прервалась и японская цепочка релизов – на целые четыре года.

Можно долго гадать, почему так вышло. Автоматы были востребованы, были популярны и с большой вероятностью отбивали свою немалую стоимость. Коммьюнити жаждало новых песен, новых испытаний – но не получало.

Стиль Pop'n Music – нарочито яркий и броский.



Преимущественно музыкальными играми прославилась компания iNiS. Ее дебютная работа, Gitaroo Man, использовала как кнопки, так и аналог DualShock 2, и была очень непроста – но, тем не менее, вышла на Западе и вскоре удостоилась культового статуса. Та же судьба была уготована Osu! Tatakae! Ouendan и ее западному аналогу, Elite Beat Agents: не полюбить неунывающих танцоров и не втянуться в отстукивание ритма стилусом по тачскрину было просто невозможно.





В отсутствие новых частей Dance Dance Revolution заполнить нишу четырехпанельных танцевальных автоматов взялась Roxor Games, выпустившая дилогию In the Groove. ItG – по сути, доведенный до ума DDR с любительской (но от этого не менее качественной) музыкой, в котором было учтено множество пожеланий хардкорных фанатов «машинных танцев». Увы, дальше двух релизов дело не пошло: Konami подала в суд на Roxor и в итоге приобрела права на In the Groove – лишь затем, чтобы раз и навсегда задушить толкового конкурента. Ни себе, ни

Еще один пример того, как Konami, будучи новатором, оказывается в аутсайдерах – караоке. В 2003-м она выпустила созданную специально для западного рынка Karaoke Revolution, оставшуюся довольно-таки незаметной. А через год пришла Sony со своим SingStar, где были не какие-то каверы, а целые видеоклипы популярных исполнителей, и благодаря толковому маркетингу махом оттянула весь этот сегмент рынка под себя. До тех пор, пока iNiS не выпустила для Xbox 360 свою Lips (шесть лет спустя!), никто даже не пытался толком перечить Sony на караоке-поприще.





людям: вышедшая в том же 2006 году (по всему миру, наконец-то) долгожданная DDR Supernova не сильно отличалась от давней Extreme – и это в то время как «Памп» уже переходил на HD-экраны.

Герои гитары и баса

Танцевальные игры – не единственный случай, когда Konami упустила шанс неплохо нажиться на своем новаторстве. Развивая свою Bemani-линейку, она создала огромное количество различных средств управления музыкальными играми – и в их числе, само собой, были имитации музыкальных инструментов. Стартовавший в 1999 году тандем сериалов GuitarFreaks и DrumMania на протяжении полутора десятков вы-



пусков радовал одних лишь японцев. Пластиковая гитара с тремя кнопками и теребящимся туда-сюда подобием медиатора и три разноцветных резиновых барабанчика с двумя «тарелочками» по бокам и педалью – толковый набор для желающих ощутить себя рок-звездами. Более того, автоматы соединялись между собой, позволяя играть одни и те же песни на ударных и двух гитарах одновременно.

Но, несмотря на колоссальный успех Dance Dance Revolution на Западе, Konami так и не решилась выпустить там GF и DM. Зато благодаря все тому же нелегальному импорту с этими играми познакомились умельцы из RedOctane, уже производившие к тому времени надежные твердые коврики для DDR взамен официальной тряпочной дребедени. Они же нашли вскорости разработчиков – опытную в создании музыкальных игр студию Harmonix – и придумали на



Перед «машинными танцами» не устоял даже Марио: на GameCube вышла DDR Mario Mix с кучей ремиксов на всем известные мелодии Nintendo.

PS2-контроллеры для Beatmania IIDX – ныне единственной версии «Битмании».



основе GuitarFreaks свою игру, которую, в отличие от Konami, смогли на должном уровне преподнести западной аудитории.

И начался еще один музыкальный бум в видеоигровой индустрии, на этот раз связанный не с ковриками для танцев, а с пластиковыми копиями инструментов. Guitar Hero вскоре угодила в руки Activision вместе с RedOctane, а Harmonix, выкупленная другим гигантом, MTV Games, создала Rock Band – симулятор целой рок-группы с микрофоном (ранее уже задействованным в SingStar от Sony), гитарами и ударными.

Тем времене Konami, лицензировавшая свои патенты Activision и безуспешно попытавшаяся за их использование засудить Harmonix, в попытке отвоевать кусочек нового рынка выпустила Rock Revolution, которая моментально затонула, разошедшись тиражом в жалкие 3 тыс. копий в первый месяц американских продаж. Что любопытно, Rock Revolution была разработана силами вовсе не Bemani, а малоизвестных западных студий.

Конец у этой истории безрадостный не только для Konami. Activision, прельстившись легкой наживой, принялась штамповать «героев» одного за другим. Список инструментов в Guitar Hero расширился, чтобы не уступать конкуренту; вышла невнятная Band Hero, отличающаяся от старшего собрата разве что излишней попсовостью; за ней последовали две части на удивление разнящихся с «Битманией» DJ Hero – но продались они одна другой хуже. Даже громкое имя ливерпульской четверки не помогло The Beatles: Rock Band превзойти результаты первой части сериала, а выпущенная в конце 2010-го Rock Band 3, несмотря на толковые нововведения, оказалась не востребованной покупателями. Бум прошел, рынок пресытился – что же дальше?

Final round?

И интенсивные упражнения на ковриках, и симулякры рок-музыкантов уже отыграли свое – время их мэйнстрим-успеха прошло. Первой ласточкой следующего витка популярности танцевальных игр стала Just Dance – поначалу незаметная и разнесенная в пух и прах критиками (средний балл – 46 из 100!), она внезапно заняла высокие строчки в чартах... и отказалась их покидать. Даже сейчас, через год с лишним, после выхода второй части (также снискавшей огромный успех), Just Dance продолжает продаваться огромными тиражами, затмевающими результаты игр самой Nintendo. Залог ее успеха в том, что она заставляет игрока танцевать куда более грациозно – не выполнять безумные прыжки и чечетки, как DDR, а двигать руками в соответствии с демонстрацией на экране. Этому помогают умело описывающие движения картинки, а за правильностью выполнения следит встроенный в пульт Wii гироскоп. Иронично тут то, что по схожему принципу строился геймплей в Para Para Paradise – давней Bemani-игре, в которой движения рук танцующего отслеживались пятью лежащими на

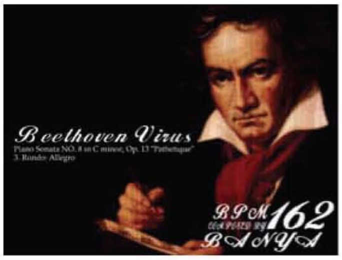


Бесплатные аналоги популярных ритм-игр – не редкость. DDR и Pump It Up в домашних условиях легко заменяются программой под названием Stepmania (http://www.stepmania.com): все песни с соответствующими им рисунками степов легко скачиваются из Интернета, и для полного удовольствия нужно всего лишь найти USB-совместимый коврик. Есть и любительский аналог Osu! Tatakae! Ouendan, называющийся просто osu! (http://osu.ppy.sh) – в нем тоже нужно попадать по кружочкам в такт музыке, просто вместо стилуса это делается курсором мышки.



Не пользующиеся большой известностью музыканты быстро прознали: стоит их песне появиться в Rock Band, как сразу новые фанаты льются рекой.

Коллектив BanYa, занимающийся написанием музыки для Pump It Up, любит делать отличные ремиксы на классические композиции. Тут и Бетховен, и Моцарт, и Эндрю Ллойд Уэббер.





Типичное поведение официального коврика для DDR во время игры. Неудивительно, что увлеченные поклонники очень высоко ценили качество «твердых» ковриков от RedOctane – более сложные песни можно было успешно проходить только на нем.

На автомате Dance Maniax нужно играть, пронося в нужное время руку над или под одним из двух сенсоров – в зависимости от значка на экране. На высоких уровнях сложности немал шанс отбить себе пальцы.



Sega включилась в борьбу за рынок ритм-игр довольно рано, уже в 97-м выпустив на Saturn проект Digital Dance Mix featuring Namie Amuro. Мирового релиза и соответствующей популярности достигли Space Channel 5, использующая традиционный джойстик, и Samba de Amigo, к которой поставлялись специальные контроллеры-маракасы.





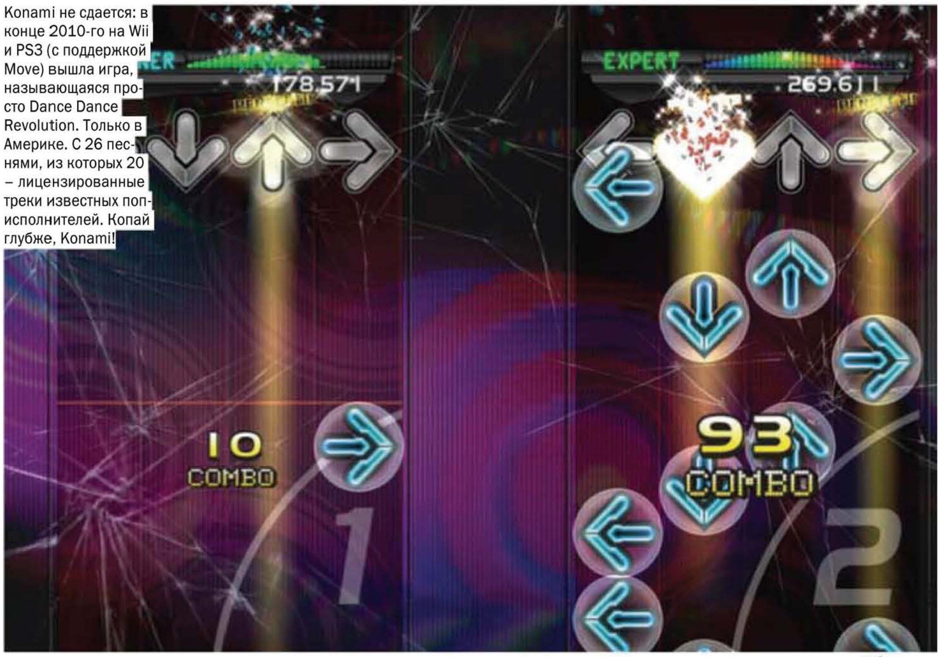


полу инфракрасными сенсорами. Стоит ли говорить, что и это свое изобретение Konami не продвигала на Западе?

Резонно предположить, что следующим словом в танцевальных симуляторах, обращенным в сторону массовой аудитории, станут игры с использованием Kinect. Konami здесь успела подсуетиться своевременно – Dance Evolution, разработанная Bemani, стала лонч-тайтлом для аксессуара-мультимиллионника… и словно в воду канула. Ни в одном чарте продаж она так и не появилась, в то время как Dance Central, созданная усилиями Harmonix, снискала успех и у рецензентов, и у покупателей. Так что есть надежда, что музыкальные игры еще хоть недолго, да продержатся в мэйнстриме.

Завершить этот материал хочется напоминанием, что массовая популярность

ПЕРВОЙ ЛАСТОЧКОЙ СЛЕДУЮЩЕГО ВИТКА ПОПУЛЯРНОСТИ ТАНЦЕВАЛЬНЫХ ИГР СТАЛА JUST DANCE.



Konami не сдается: в конце 2010-го на Wii и PS3 (с поддержкой Move) вышла игра, называющаяся просто Dance Dance Revolution. Только в Америке. С 26 песнями, из которых 20 – лицензированные треки известных поп-исполнителей. Копай глубже, Konami!



Танцевальные игры для Kinect Sony предвосхитила еще в 2003-м, когда выпустила для своей камеры лонч-тайтлом игру EyeToy: Groove, предлагающую ловить руками летящие по экрану значки в такт музыке. Groove во многом напоминала Para Para Paradise, только движения рук в ней проходили в вертикальной плоскости (параллельно экрану), а не в горизонтальной. Как ни странно, дальше одной части дело не пошло.



Гоити Суда танцует под MC Hammer в Just Dance. Главный вопрос – почему Суда?!

обошла стороной огромное количество более чем достойных проектов (о них стоит прочесть в многочисленных врезках), и словами Масаи Мацууры, человека, которому мы всем этим обязаны: «Ритм-игры – лишь врата к бесконечным возможностям использования музыки в играх. Я искренне надеюсь, что наши коллеги, разработчики, смогут открыть потенциал этого расцветающего жанра». **СИ**



В России фэндом Bemani-игр вырос из анимешников, в конце 2003-го заинтересовавшихся чудо-автоматом Para Para Paradise, а в 2004-м облюбовавших завезенные в различные аркады японские DDR Extreme. Довольно быстро сложилось сообщество энтузиастов, тренирующихся чуть ли не ежедневно; среди них был и автор этого материала. Что любопытно, далеко не все владельцы аркадных залов понимали ценность увлеченного коммьюнити, готового регулярно посещать любимые автоматы, и поэтому энтузиастам-организаторам (преимущественно собранным в группе «Бемафия» – http://www.bemafia.ru) нередко приходилось вести долгие переговоры, чтобы обеспечить игроков условиями и для комфортной игры, и для проведения турниров.

Круглый стол

с Александром Щербаковым

Мнение участников дискуссии может не совпадать с мнением редакции и даже прямо ему противоречить. Мнение участников дискуссии может не отражать официальную позицию компаний, сотрудниками которых они являются (в случаях, если они являются сотрудниками каких-либо компаний).

Тема обсуждения: Итоги года для отечественной индустрии

Смысл рубрики «Круглый стол» достаточно прост. Ведущий – которым, как вы уже поняли, является Александр Щербаков – собирает несколько экспертов за одним столом (или, если с этим проблемы, – за одной телефонной или видеоконференцией). Дается тема, участники в свободной форме делятся своим мнением. В дискуссиях будут принимать участие интересные люди из индустрии, профильной журналистики, а также, возможно, эпизодически и неэксперты, а просто люди с любопытным мнением. И, конечно, с подвешенным языком.

В дискуссии принимают участие:



Александр Щербаков

Человек и пароход. Глава студии Dreamlore. Ведущий рубрики «Круглый стол».



Андрей Белкин

Руководитель TM Studios, продюсер компании «Акелла». Сейчас работает над Postal III.



Георгий Добродеев

Специалист в области маркетинга и PR.



Виктор Зуев (Перестукин)

Руководитель PR-направления GameNET.

Нам показалось логичным, что в итоговом «Круглом столе» за год, пусть и посвященном только одной достаточно узкой теме, должен участвовать тот же состав, что и в самом первом выпуске рубрики.

АЩ: «Страна Игр» подводит итоги года. В этих итогах нет категории «Лучшая отечественная игра» или чего-то в таком духе. Мы и должны восполнить этот пробел. Понятно, что обсуждение будет несколько шире чем выборы какой-то одной русской игры из трех с половиной вышедших. Скорее, это подведение итогов года для отечественной индустрии вообще. При этом, конечно, нужно постараться не особо впадать в самоповторы и не рассуждать в очередной раз о том, почему в посткризисной индустии все получилось так, как получилось. Начнем с итогов отечественного геймдева в смысле «традиционных» игр, которые на физических носителях и все такое, не о социалочках. Начнем с Витяя, который просто больше этих самых русских «традиционных» игр в 2010 году видел.

ВЗ: Я хочу показать на Белкина, который в этой «традиционной» индустрии остался и фигачит. И сейчас вот ест креветки, запивает пивом и неплохо себя чувствует. То есть, для него год удался! Что касается количества вышедших проектов, то их, в общем-то, было и не так мало. Непосредственно из фабрики 1С, например, вышли «Дальнобойщики 3», «Диверсанты: Вьетнам», тот же «King's Bounty: Перекрестки миров», «Звездные волки 3: Пепел войны», проекты на движке «В тылу врага», которых делается бесчисленное множество, «Полный привод 3». Нормально наберется. Это то, что у меня сейчас сидит в памяти, я не говорю про совсем мелкие проекты. Индустрия вышла на тот уровень, на котором она должна функционировать. То есть, не куча шлака и трэша. Есть вот еще Gaijin Entertainment, которые стабильно выпускают игры на консоли – «Апач» в этом году. На рыке остались те, кто делает хорошие проекты. Они пережили кризис и работают.

АЩ: Но обычно это все проекты, запущенные в разработку до кризиса.

ВЗ: Можно сказать, что они довыпускали по инерции. Тогда показательным будет следующий год.

АЩ: А что у нас в следующем году?

АБ: Мне кажется, Витя все достаточно правильно сформулировал. Я бы основное отличие отметил, что раньше количество анонсирующихся проектов намного превышало количество проектов выходящих. И было такое ощущение, что мы будем жить вечно, индустрия будет расти огромными темпами. Очевидно, что все это закончилось и рынок поглощает ровно столько, сколько он может. Все вышедшие сейчас проекты – или подавляющее их большинство – были заложены до 2008 года. И вот анонсов в том, что ты называешь «традиционным геймдевом», очень мало. Это показатель. Над чем народ сейчас реально работает. Сейчас люди готовы вкладывать в сети. Раньше, как выразился Дима Архипов, можно было черенок посадить и он прорастет, а вот теперь это не получится, надо думать, куда втыкать и какой черенок.

АЩ: Прорастет ли он вообще?

АБ: Прорастет.

ГД: Смысл именно в том, что раньше ты мог посадить и палку, и почку, и листочек, и веточку. И что-то из этого да получился. Хоть гнилой плод, но созреет. А

сейчас уже все. Это было понятно еще в прошлом году. А в этом году Россия сократила свой лаг с западной индустрией в 3-5 лет. Собственно, именно лет пять назад на игровых саммитах стало понятно, что если у тебя игра не портируется на консоль, то вариантов нормально ее продать нет. В этом году консольный рынок в России если не сравнялся с PC, то показал очень серьезный рост в цифрах продаж приставочных проектов. Количество проданных копий уже измеряется десятками тысяч. Есть кейсы, на которые западные партнеры ориентируются и говорят, что в России можно продать 30-40, а в некоторых случаях и 50 тысяч копий. Та же узконаправленная Final Fantasy XIII – 40 тысяч, по крайней мере, как заявлено. Если раньше продажи измерялись сотнями, то теперь тысячами. Все осознали, что консоли у нас стали возобладать, инсталлбейз PlayStation 3, как наименее запираченной консоли, уже достаточно большой и у потребителей, в общем-то, деньги на игры есть, если у них хороший маркетинг – и русский в том числе. Россия всегда позиционировала себя как хардкорный PC-рынок, один из последних оплотов хардкора и PC в мире. Теперь по деньгам уже видна тенденция, что если не уже, то в ближайшем будущем консольный и PC-рынки сравняются по деньгам и в конце концов PC останется – как и везде – достаточно узким сегментом потребления.

АБ: Текущая ситуация такова, что потребители с доходом, относящимся к самой верхней «децили», и являются основными потребителями дорогих игровых продуктов (являющихся, к тому же, товарами импульсного спроса). Для них, разница в цене (500 рублей или 1500 рублей) уже не столь важна при принятии решения о покупке. Начинают играть другие факторы.

ГД: Но это, нужно понимать, только Москва и Питер.

АБ: Да. А тут у тебя еще и есть люксовая приставка, и магазин красивый, и тебя еще оближут. И у этих 40 тысяч, само собой, маржинальность совершенно другая.

ВЗ: Помните несколько лет назад, когда наши разработчики поняли, что приставки – это круто, все мечтали сделать свой консольный проект и разбогатеть. Сейчас, когда очевидно, что для того, чтобы и на PC-то выстрелить – это еще не просто надо проект сделать, но и еще дофига всего… Получается, что из тех, кто у нас сконцентрировался на консолях, это Gaijin, это Creat со скачиваемыми играми, это Saber, ну и это практически все, что есть на всю 1/6 часть суши.

АЩ: Еще и Белоруссию и Украину забываешь, это тоже Россия.

ВЗ: Да, «Метро 2033» можно вспомнить. Все поняли, что на такое нужно потратить денег некисло. Соответственно, все ударились в социалочки или во что-то такое еще, думая, что это более простой вариант.

ГД: Как у нас обычно бывает, хотят быстрых денег.

ВЗ: Амбиции по поводу консолей ушли. Я не думаю, что сейчас вот появится компания, которая станет делать крупынй приставочный проект.

ГД: Все еще оценили return on investment. Результат, как всегда, у нас неочевиден, но закладываться надо. Это много людей, много железа, много денег. Опыт для того, чтобы организовать процесс, есть у 6-8 людей. Все остальные перепрофилируются. У нас страна традиционная, плохо переходим какие-то барьеры, нас должно что-то к этому толкать. Русская разработка находится в том состоянии, в которое она сама себя поставила. В предыдущие два года все компании восстанавливались после кризиса, выходили на какие-то приемлемые заработки, пытались как-то бизнес диверсифицировать, поджимать расходы и, разумеется, никто не думал начинать какую-то большую тему про консольные проекты. А почти все студии-разработчики, разумеется, были при издателях, а у них все плохо. Так откуда пойдут инвестиции? Только от «энтузиастов». А они смотрят в онлайн. Потому что деньги быстрее и риски меньше. Сделать что-то маленькое и красивенькое – это по-русски.

АЩ: Матрешки, гжель, палех, хохлома.

ГД: Подковать блоху. Это про нас.

АБ: А чтобы ракету запустить – нужен Сталин.

ВЗ: И чтобы БАМ построить – нужен Сталин.

ГД: Подытожим: все плохо, потому что нет Сталина.

АБ: Я бы еще такую ремарку хотел вставить. Я тут со студентами прорабатывал один момент…

АЩ: Ты поясни читателям, с какими студентами.

АБ: У меня новое хобби: я, не побоюсь этого слова, теперь, педагог. Преподаю на факультете геймдизайна в Scream School, что при Британской высшей школе дизайна. Преподаю всякое, сеттинг вот недавно проходили.

ГД: Он всегда глаза опускает, когда это говорит. Мне кажется, он стесняется.

АБ: В целом, я бы отметил личностный рост индустрии. Она повзрослела, причем еще и чисто по возрасту – средний возраст «участников» стал постарше.

АЩ: То есть, новые не идут что ли?



Вверху: Все эксперты согласны, что Metro 2033 – безоговорочно лучшая отечественная игра 2010 года. Они, кстати, согласны и с тем, что Украина – это тоже Россия.



Слева: Эксперты уверены, что World of Tanks – это лучшая отечественная онлайн-игра 2010. Они, разумеется, уверены и в том, что Белоруссия – тоже Россия.

ВЗ: Не, они теперь имеют возможность обучаться… сеттингу, например.

АБ: Как вариант. Десять лет назад факультета не были ни одного. А вообще народ стал смотреть более по-взрослому, затевая какой-либо проект. Наверное в том числе и поэтому количество идиотских анонсов – и анонсов вообще – резко сократилось. При этом игры продолжают выходить. И если поспрашивать, не так много людей из индустрии вывалилось. Все что-то делают, но просто никто не орет на каждом углу: «Я делаю фигню №56». Он это делает, ждет результата и если результат хороший, он орет: «Да, я сделал фигню №56 и она мне принесла стопицот денег, женщин, славу». Вот тут произошел какой-то сдвиг и произошел он именно в этом году. В прошлом году все ходили обосранные, в панике, что делать, как дальше жить. В этом уже понятно, как дальше жить.

ГД: К вопросу об образовании. Я помню, что на DTF, когда там еще обитали немытые бородатые разработчики, они ныли, что нужно подготовить какой-то институт, который будет подготавливать кадры. Но так сами они могли только ныть и пить пиво. А пока все щелкали клювом и пытались спасти свои бюджеты, внезапно вот Белкин уже преподает геймдизайн. То, о чем мечтали люди с DTF пять лет назад, оно вот уже практически наступило. Так что если это была их единственная мечта, они могут спокойно умереть сидя за своими компьютерами, играя в MUD'ы без графики и интерфейса. И знать, что будущее в надежных руках.

ВЗ: И делать Fallout 2 для того, чтобы сделать Fallout 3. Наши разработчики до сих пор мечтают сделать Fallout 3, при том, что уже вышел New Vegas. Они хотят сделать его *правильно*, в изометрии.

ГД: Это тоже большой рост. Раньше это называлось «постапокалиптической RPG» и все, кажется, даже стеснялись слова Fallout. «Какой у вас сеттинг? – Постапокалипсис, вы разве не знали?» Очень много разговоров было, и так, кажется, я и ничего не увидел сделанного.

АБ: Спокойно, я свой Fallout уже сделал – Metalheart. Коробочку на полочку поставил и успокоился. *(смеется)*

ВЗ: Щербаков, кажется, в этом тоже как-то участвовал.

АЩ: Нет, только пиаром.

ВЗ: Metalheart же, вроде, немецкая игра?

АБ: Немецкая-то она немецкая, но сотрудники «Акеллы» приложили к этой разработке очень немало сил. И вообще, это был первый проект, который «Акелла» продюсировала, вот прям как вот положено издателю продюсировать разработчика. Да, люди сидели в Германии, но, большая часть из них была выходцами из бывшего СССР. Про этот мегапроект вообще можно много чего рассказать. Но напечатать нельзя.

АЩ: Чтобы тему немножко «закруглить», задам идиотский вопрос. Лучшая «традиционная» русская игра 2010 года? «Русская» в широком смысле этого слова, потому что Белоруссия и Украина, разумеется, сюда тоже относятся.

ВЗ: «Метро 2033».

ГД: «Метро 2033».

АБ: «Метро 2033».

АЩ: Хорошо. Усложним задачу. Лучшая русская игра, но не «Метро 2033»?

ВЗ: Я могу показаться предвзятым, но, наверное, «Полный привод 3». На движке Unreal Engine 3.0, физика, все дела, все красиво. Dirt 3 по-русски.

ГД: Я считаю лучшей отечественной игрой «Пузыри» для iPhone.

АЩ: Мы говорим про «традиционные». Я, может, с тобой бы и согласился, но downloadable-игры и все такое мы пока не рассматриваем, как и социалки. Нам что-то такое, на дисках.

ГД: Тогда аддон к King's Bounty.

АЩ: Лучшая русская игра года – аддон. ОК.

ВЗ: Не аддон, а переиздание. Глобальное расширение. Ну, может, кто-то еще Disciples III вспомнит.

АЩ: Ага, еще один аддон. «Орды нежити».

ВЗ: Мне нравится, как в акелловском листке на Игромире было написано «Вас ждут Орды нежити».

АЩ: Мне больше понравилось, как написано на сайте разработчика: «Студия .ДАТ закрыта».

АБ: В «Акелле», кстати, эту новость узнали с их сайта.

АЩ: Ваше мнение по поводу «русской игры года», кстати?

АБ: Понимаешь, в чем проблема…

АЩ: Я понимаю, в чем проблема!

АБ: Мало, Шпак, мало. А еще в меньшее количество я играл. Мне кроме Cut the Rope ничего в голову не приходит, но это тоже для нетрадиционной платформы.

АЩ: Хорошо. Как известно, русские выпускают онлайн-игры. А если считать за онлайн-игры еще и социалки, то просто тысячи их. Что у нас тут?

ВЗ: В онлайне много народу, свежей крови, много идей.

АЩ: Идей много? Да ладно!

ГД: Не, смысл в том, что есть механика, а есть свежие идеи, как эту механику разнообразить. Механики, которые приносят деньги, с хорошей виральностью, они, в общем, достаточно устоявшиеся. Каждая новая механика – это определенный прорыв. Чтобы сделать прорыв в устоявшихся рамках, ты должен быть неординарной личностью и команда у тебя должна быть неординарной.

АЩ: В социальной сфере кто сделал это? Кроме игры «Тюряга». *(с иронией)*

ВЗ: «Тюряга»? Дайте ссылочку!

АЩ: Замечательная игра. Это такая «мафия», только сидишь в Бутырке, набиваешь наколки, игровая валюта – сигареты…

ГД: Механика тут не изменилась.

ВЗ: Механика не изменилась, но они правильно делают – отечественный сеттинг.

АЩ: Ну так прорывное что-то было?

ГД: Прорывного не было. Ну и, опять же, мы не большие спецы в этой области. Мы можем сделать какой-то overview, но что-то по проектам, тем более кто выстрелил, кто нет…

АЩ: Да больше, чем overview, тут и не надо. Просто, что клевого выходило. Не обязательно, что это будет интересно аудитории «Страны Игр», она вообще в это, возможно, и не играет.



Вверху: Postal III с большой степенью вероятности будет лучшей русской игрой 2011 года.

АБ: Почему это она не играет? Это шовинизм такой?

ГД: Журнал не позиционирует себя как издание для тех, кто играет в социалки. А реально, я думаю, они в социалках по уши! Ты когда регистрируешься в социалке, он уже там 850-го уровня!

Можно отдельно сказать, почему так много русских сейчас делают социалки. Потому что все, кто занимался «большими играми», после того, как они поняли, что их игры – при реальном испытании кризисом – отстой и не продаются, они резко перепрофилировались под то, что приносит деньги, может поддерживать студию в плавучем состоянии. Причем еще три года назад ничего не было. «Социальные игры» – чего-чего?

АБ: Да, под столом сформировалась целая отрасль, которая грозится вылезти из-под него и занять весь стол.

ГД: Она сейчас уже это делает.

АЩ: Разве еще не сделала?

АБ: Нет, если посмотреть цифры, то ритейл до сих пор 80% объема рынка. Как ни крути.

ГД: Но если говорить про разработку, про наши проекты. Здесь в силу экстра-факторов, кризиса и прочего, в силу традицинных особенностей русского интеллекта, она уже заняла весь стол. Но сейчас уже нормальное время, когда все устаканилось, когда деньги появились – на все. И изменилось сознание людей – как эти деньги тратить. Люди тратят их с умом. Не сколько ты их потратил, а как ты их потратил. Нормальный real serious fucking business пошел. Если сейчас на основе этих принципов строить нормальные вещи, с международным маркетингом, с международными партнерами, на весь мир – думаю, уже можно в это впрягаться.

ВЗ: Онлайн для России это действительно второй шанс. В ритейле, в оффлайне позиции, к сожалению, по многим параметрам просраны. Именно разработка и вывод проектов на международный уровень. Полное поражение.

АБ: Как русское кино!

ГД: А Mail.ru в то же время, например, запускает «Аллоды Онлайн» на нескольких территориях. И самые популярные



из своих браузерок тоже. То есть, пошел уже какой-то нормальный международный наплыв.

ВЗ: Кроме того, к 2014 году обещают 90% России покрыть Интернетом. Огромное количество колхозников хлынет в Сеть, для которых все будет в новинку. Они сначала Яндекс начнут осваивать – «Вау!» А тут тебе ссылочка: «Хочешь повелевать драконами? – ХОЧУ!» Для него порог входа в какую-нибудь нормальную полноценную ММО – это пипец, он это не поймет. Браузерки могут даже быть сложны, а вот социалочки... Фактически сейчас расставлены витрины, которые ждут наплыва колхозников.

ГД: Да, и он не состоится внезапно. Он уже происходит.

АБ: Как тут метко сказал Саша Паньков (геймдизайнер «Аллодов Онлайн»): «Даже если ты не достигаешь планируемого результата, опыт – это как минимум то, что у тебя всегда остается». А еще как-то спросил я Рената Незаметдинова (в прошлом руководителя проекта «Корсары III» и продюсера целого ряда игр, сейчас делающего социалки): «Ренат, а как тебе разработка «сосальных» игр в сравнении с «классическими»?» А он говорит: «Андрюша, представляешь, вот, допустим, ты мастер спорта по кикбоксингу, а тут тебя попросили дать показательное выступление в интернате для физически недоразвитых детей…» Вот, на мой взгляд, эти две телеги, в том числе, объясняют, почему разрабы так резко за это дело взялись. У нас немало контор, которые не добились каких-то выдающихся результатов в «классике». Ну, по тем или иным причинам. А тут, бац – новое Эльдорадо! А разработческий скилл-то уже крутой – мышцу-то ты качал сколько-то лет. Ты пытался, сидел, делал какую-то фигню, решал какие-то инженерные задачи, сложные задачи, менеджерские задачи. И вот, ты такой прокачанный приходишь, на это эльдорадо, а тут еще и вместо твоей весовой категории на тебя выходят «хомячки»… Кто же устоит перед таким соблазном!

ГД: Но так ты дрался с другими боксерами и правила были ясны. А тут ты дерешься с детьми. И не понятно, как их бить. Они маленькие, сука, уворачиваются. Совершенно другие проблемы. С мышечной массой нужно совладать и направить ее в правильное русло, чтобы вложиться в удар...

Внизу: «King's Bounty: Перекрестки миров» – один из самых значимых русских проектов 2010 года. Даром что аддон. Или «глобальное расширение». Что бы это ни значило.



АЩ: Чтобы в голову попасть.

ГД: Да, чтобы суке мелкой попасть четко по центру, в нос, чтобы он к маме убежал. И есть воспитатели, с которыми нужно консультироваться, как мочить детей. Плюс маркетинг. Который не как в оффлайновых играх – такой фейк, когда ты не понимаешь, какая вообще от всего отдача. В онлайне маркетинг – это бизнесообразующая функция. Без него ничего не работает. И есть инструменты, которые позволяют проследить эффективность твоей активности, сколько денег она тебе принесла. Другой рынок, другие стандарты.

АЩ: Нам нужно еще оно «закругление», которое будет выглядеть точно так же, как и предыдущее. Лучшие русские онлайновые проекты? Я не хочу формулировать вопрос, как «что вам понравилось», но просто назовите что-нибудь. Начните с World of Tanks.

ВЗ: Уважуха парням. Они собрали огромное количество взрослой, платящей аудитории. У меня многие коллеги спускают туда реал, рубятся в World of Tanks.

ГД: В России World of Tanks в этом году действительно самая успешная онлайн-игра и никто с этим не спорит.

АЩ: Хорошо, а ваша любимая русская социальная игра, не считая «Тюряги», которую тут, правда, еще не все видели?

ВЗ: «Загадочный дом». Леонид Сиротин – молодец.

АЩ: Георгий, назовите что-то такое крутое из сети «МойМир».

ГД: «Зацени сиськи» – отличная игра. Есть еще игра про домовенка Кузю, очень мне понравилась. Там как раз русский сеттинг, там надо набирать силушку.

АЩ: Она лицензированная?

ГД: Нет там просто домовенок какой-то абстрактный. Но мы все понимаем, кто это. Набираешь силушку, если что-то происходит не так, следует реплика «Ой, батюшки».

АЩ: Ваше мнение, Андрей?

АБ: Я не играл в русские социальные игры, кроме «Звериков». Вот она и будет в моем топе.

АЩ: А подскажи, кто выпускал игру «Зверики»?

АБ: iJet. Паблишил iJet.

АЩ: А разрабатывал кто?

АБ: Сибирские парни.

АЩ: А по чьему заказу?

АБ: Какая разница, ну какая разница откуда бензин? Что вы в самом деле! Едет и едет! *(смеется)*

АЩ: Мы не знаем, кто финансировал эту игру, понятия не имеем.

АБ: Неизвестный меценат. Фотограф. Неизвестный фотограф-меценат.

АЩ: Теперь закрываем тему отечественной индустрии и у нас идет такой «бонус-трек». Личные предпочтения вообще. Что вам в этом году понравилось.

ВЗ: Не буду оригинальным – Mass Effect 2. Один из самых крутых sci-fi проектов. Жду Mass Effect 3. Это первое. Далее, мне понравился Alan Wake. Все о нем гадостей говорят много, но я прошел с удовольствием. Red Dead Redemption я упомяну, я понимаю, что это комплексный контекстно-насыщенный масштабный проект, Дикий Запад-illustrated, про Гражданскую войну кто бы сделал у нас такую игру. Но я Red Dead Redemption не проходил. Включил, поиграл, понял, что это офигенно. Так что третий проект в моем Top 3 – это Call of Duty: Black Ops. Эволюция шутеров налицо. Мы прошли путь от шутеров про Вторую Мировую, когда ты бегаешь и тренируешь моторику, а здесь настоящий психологический триллер.

АЩ: А как же City of Wonder?

ВЗ: Без комментариев!

ГД: Для меня, естественно, самым главным проектом была Civilization V. Я большой фанат градостроительных стратегий во всех их ипостасях. «Цивилизация» меня очень сильно порадовала. Было очень стремно за продолжение серии. Были заявлены большие изменения, не понимали, как оно вообще будет играться. И когда Civilization V вышла, когда я сыграл первую карту адово продув всем, кому только можно, заканчивая маленьким островком с единственным городом и в итоге победив, потому что я запустил космический корабль раньше всех... Для меня новая «Цивилизация» олдскульная и классическая. Отличная игра «в одну харю». Там, конечно, есть и мультиплеерный режим. Но есть вот это классическое один на один, никто не лезет к тебе в чатик. Поставил Steam в оффлайн-режим, заперся, взял пива или там сока, морса. И ближайшие 10 часов ты будешь там, тебе будет дико интересно. Игра для задротов-хикки, которые не любят много общения с внешним миром. Как надо!

АЩ: ОК, фиксируем: «Civilization – игра для задротов-хикки».

ВЗ: Давай еще две игры, чтобы Top-3 получился.

ГД: StarCraft II. Когда началась бета, я не любитель адской корейской скорости, корейских дрочеров, но игра настолько привлекла меня. Отличный баланс. Ну и третья игра – я поддержу Витяя с Mass Effect 2. Вообще год был для PC-гейминга каким-то прямо божественным.

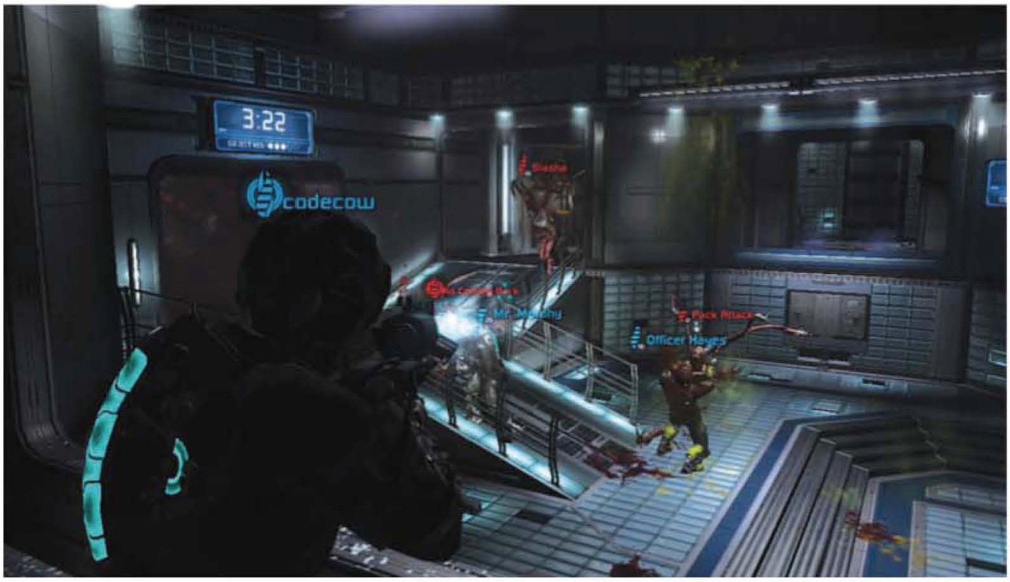
АБ: Для меня Red Dead Redemption – номер один. Меня очень вдохновило, как дизайнеры GTA решали проблему развлечения игрока, если «из GTA убрать машины». Лошади – не машины ни разу. И вообще – симулятор ковбоя, сеттинг такой «тонко выверенный»: Дикий Запад умирает, БТР приезжает под конец, пулемет «Максим». В общем, классно! На втором месте, наверное, Alan Wake. Несмотря на то, что его засрали, мне он, как и Витяю, очень понравился. Искренний продукт. Видно, что его реально долго полировали, очень старались. Кому-то понравилось, кому-то нет. Это авторский проект. А номер три у меня было бы, наверное, между новыми Splinter Cell и Final Fantasy. «Финалка», пожалуй, понравилась чуть-чуть больше.

АЩ: И давай под конец скажи нам, что же будет лучшей русской игрой следующего года, может, кто-то еще не в курсе!

АБ: Ну, конечно, Postal III, больше никого и не осталось.

ВЗ: «Капитан Блад» еще остался. Сейчас он выглядит, как хороший слэшер.

ГД: Я за Postal! **СИ**





Вверху: Фрэнк Гибо, Electronic Arts.

Слева: Мультиплеер Dead Space 2.

Время однопользовательских игр прошло?



Сергей Цилюрик: Помнится, когда мне Стив Папуцис сказал, что в Dead Space 2 будет мультиплеер, я очень удивился. Но еще больше меня озадачила его следующая реплика – дескать, это сами игроки больше всего хотели именно мультиплеера.

Сейчас начинает складываться впечатление, что EA видит причиной скромного успеха Dead Space и Mirror's Edge именно их синглплеерность. Вот, например, президент лейбла EA Games Фрэнк Гибо считает, что век однопользовательских игр окончен: «И главы студий EA скажут вам то же самое, – говорит он. – Они поддерживают переход с «одноразовых» 25-часовых однопользовательских ритейловых релизов к сетевому геймплею – и мультиплееру, и кооперативу, и онлайновым сервисам. Старой бизнес-модели пришел конец, сейчас все действие, все инновации – в онлайне».

А вы как считаете – действительно ли оправдана такая позиция или нет?



Святослав Торик: Практически каждая MMO (не сессионная, а с единым миром для всех игроков) изначально строится вокруг single player experience, на который навешиваются кусочки и целые пласты социализации. В Anarchy Online и Dark Age of Camelot есть специальные инстансы (подземелья с усиленными монстрами, рассчитанные на слаженный тимплей «игроки против AI») на одного игрока. В Age of Conan первые двадцать уровней игрок ВООБЩЕ не может ни с кем социализироваться. В World of Warcraft синглового контента тоже намного больше, чем мультиплеерного.

Это я к тому, что разницы-то на самом деле нет. Если речь идет не о сессионной модели, когда «единый мир» – это учетная запись и интерфейс лобби (а-ля World of Tanks или любой современный шутер), то любую якобы синглову игру можно превратить в мультиплеерную. Нужно лишь отказаться от прилипчивого сторилайна и дать игроку выбор из множества занятий (читай: уровней), которые можно осваивать в одиночку или с другими игроками. Необязательно превращать игру в многослойную «песочницу» или карту с набором уровней-инстансов, достаточно взять концепт а-ля Far Cry 2, где шутер всегда оставался шутером, несмотря на открытый мир.

Интернет нынче есть в каждом утюге, оптимизированный сетевой код уже не является тщательно охраняемым секретом.

Ну и самое главное в переходе на онлайновые рельсы, на мой взгляд, – это единственный путь победить пиратство.



Илья Ченцов: А я вот не хочу играть в защиту от пиратов. Я готов терпеть онлайновую защиту в оффлайновых играх, если она вроде Steam. Но если будут насильно делать игры мультиплеерными ради этого, я в них не буду играть, вот и всё.



Артем Шорохов: Нет онлайна – не играешь? На дачу не выехать с ноутбуком, например? Что-то это какое-то большее зло, если честно. Тем более, что не вижу, как это спасает от пиратства. Дампятся с сайта недостающие куски игры, переписываются пути доступа и всего делов. Поправьте меня, но до сих пор, вроде, ни одна онлайновая защита ни одного синглового блокбастера не продержалась дольше недели? И The Orange Box, и Assassin's Creed II как миленькие продаются на болванках и лежат в обменниках. Помнится, мы обсуждали в «Энкаунтере» тогдашнее буйство Ubisoft. Да что там синглы – даже по MMO пиратских шардов как грибов после дождя. На всё это можно возразить – мол, препоны есть, пусть и не лучшие, но есть. Но, ребят, это же психология халявщика: если нахаляву, то любая препона – ненужная ерунда. DLC – надурилово, техподдержка – для идиотов, мультиплеер – сами играйте, критические глюки – так эта ваша фигня надоест раньше, чем до них дойдёшь. И так далее.

Впрочем, тема, как я помню, не об этом. =)



Илья Ченцов: Я вот сейчас уйду как бы в сторону и спрошу – а есть ли в мультиплеере Dead Space 2 расчлененка?

Это я к тому, что мультиплеер – это, по сути, обычно другая игра, с другими правилами, там разве что модели персонажей те же используются. Не лучше ли в таких случаях продавать мультиплеерную часть отдельно, чтобы те, кому она не нужна, могли купить игру раньше и дешевле, а кто хочет, пусть ждет и покупает? Его же даже делают зачастую другие люди.

Мне вот он в большинстве случаев не нужен. В MMO играть с кем попало не в кайф, а если команду собирать, то возникают организационные сложности, чтобы все были свободны в одно время. А во всякие файтинги и шутеры надо много тренироваться.

Реально, мне мультиплеер только в Worms: Open Warfare (2?) нравился. И ещё в Lord of the Rings Online возможность играть на лютне. Но это, заметим, обе игры, в первую очередь ориентированные на мультиплеер. А вот какую-то сингл-игру, в которой был бы ещё и интересный многопользовательский режим, я даже и не вспомню.

Касательно «MMO, строящихся вокруг single player experience» – а зачем тогда они вообще MMO? В Fallout я играю и чувствую, что я Избранный, и это моя история, а в World of Warcraft таких избранных толпятся стада у каждого пункта раздачи квестов. У меня

и в жизни есть замечательные коллеги, с которыми мы, с одной стороны, сотрудничаем, а с другой немного «меряемся крутостью» (см. опросы на форуме «Лучший автор "СИ"»). И социализируюсь я с ними вполне нормально через почту и ЖЖ, отдельная игра для этого не нужна.

И ещё раз спрошу – есть ли в мультиплеере Dead Space 2 фирменная дедспейсовская расчлененка?



Сергей Цилюрик: Да, есть – это сразу же было заявлено. В этом плане не придраться – меня тут куда больше удивляет якобы фанатское желание видеть мультиплеер в игре, которая берет как раз атмосферой, создаваемой во многом за счет одиночества героя.

А насчет мультиплеера я вот что думаю: он, конечно, способен немного продлить игре жизнь, но никогда не станет чем-то большим, чем просто жалкий придаток к синглу. И причина этого крайне проста: среди ограниченного числа людей, интересующихся мультиплеером в принципе, у каждого будут свои фавориты. Я, например, уже четвертый год играю в TF2, третий – в L4D, второй – в L4D2, и бросать их не собираюсь. Я, конечно, попробую в том же Dead Space 2 мультиплеер, но насколько ему удастся меня удержать – большой вопрос.

И в итоге немалы шансы того, что через несколько месяцев после релиза игры список участвующих в мультиплеере будет состоять из пары сотен фанатов, в то время как остальные вернутся к своим Call of Duty.



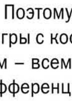
Артем Шорохов: Уверен, нет никакого фанатского желания. Просто удобно свалить это решение на них. В Assassin's Creed тоже мультиплеер никак не напрашивался, однако ж его сделали, и даже хорошо сделали.



Константин Говорун: Создатели Lost Planet 2 вот так же думали – сделали игру чисто кооперативной и провалили. По-моему, как только появляется какая-то новая идея или тренд – как сразу кто-то забегает вперед паровоза. Мультиплеер – это классно для определенного типа людей и игр. Бессмысленно делать шутер от первого лица без мультиплеера – ведь от него именно это и ожидают. С другой стороны, кому нужен чисто онлайновый FPS без кампании? Лучше чтобы была – это лишний аргумент для покупки.

Но мультиплеер – это даже никакой не новый тренд, а возвращение к истокам. Еще на «Денди» мы играли в Contra вдвоем – и все было прекрасно. В Sonic the Hedgehog 3 на Mega Drive – тоже. А сейчас так же в Gears of War 2 играют. Мультиплеер на консолях куда-то делся разве что во времена PS one/PS2, но тогда как раз были невероятно популярны файтинги. Сейчас мы пришли к тому же – только играть теперь можно не только с друзьями, но и со случайными людьми из Интернета.

Поэтому можно спокойно делать и чисто сингловые игры, и игры с кооперативом, и игры с соревновательным мультиплеером – всем им есть место на рынке. А если еще и сделать ценовую дифференциацию (с удовольствием бы заплатил за версию без мультиплеера на 10-20 долларов меньше) – так и вообще эффект будет поразительный.



Артем Шорохов: Я тут вот какую выскажу мысль. Параллельно домашнему, консольному геймингу, в цивилизованном мире был очень популярен гейминг аркадный – в залах. И именно эта модель с гибелью аркад перекочевала в ADSL-провода. Модель, повторюсь ровно та же самая. Ты можешь договориться с другом «пройти наконец Contra», а затем порубать в Tekken – занять на двоих аппарат и просидеть на нём весь вечер. Можешь создать лобби для компании и бросать вызов каждому, кто мнит себя крутым. Можешь выбираться «на два жетона» по вечерам, чтобы стряхнуть рабочий стресс или целенаправленно «собирать головы» лучших бойцов округи. Это именно стиль игры, а не какие-то там зловещие заморочки. Есть те, кто стесняются зайти в аркаду и бросить вызов – сколько ни говори о том, что, дескать, «противника нужно видеть лицом» – стеснительных больше. Ещё больше ленивых. А ещё больше – тех, кому очень нравится сама идея того, как можно, задрав нос, обматерить победителя, обозвать его нубом и не схлопотать за это в лицо, избежав даже реванша. Тоже, в каком-то роде, удовлетворённая потребность. Модель растёт, вбирает новые жанры – вот и всё. А в те самые «времена PS one» она всего-навсего цвела буйным цветом в аркадах. Да и на консолях того времени было полно мультиплеерных игр, я уверяю. Вопрос лишь в том, почему ты их не помнишь. Скорее всего потому, что их не навязывали и об их спасительных значениях не кричали со всех углов. Тогда всё-таки прерогативой «мультиплеерной социализации» были аркадные залы, а сингл-игры обрели новый смысл в «сюжетных прохождениях», которые ещё были «одомашненным» геймерам в новинку и увлекали, и отвлекали от всех прочих.



Артем Шорохов: Мне всегда очень не нравится, когда Костя или кто-то ещё под один гребень зачёсывают и соревновательный, и кооперативный мультиплеер. И ещё до кучи – некоторые standalone модели, вроде той, что использована в Demon's Souls. Тем временем, это совершенно разные подходы, которые судить нужно непременно с разных позиций и по разным законам. Так, например, я отчасти согласен с Ильёй: есть игры, жёстко поделенные надвое: условно говоря, на сингловую кампанию Call of Duty (до которой многим и многим покупателям дела нет, «она-де, для молодёжи и бум-бабах сделана, чтоб покупать не страшно было») и сборник классных соревновательных правил с хорошо продуманными картами и качественным балансом. Отдельно можно припомнить весьма приличную кооперативную кампанию в Modern Warfare 2, которая хоть и не тянет на «третью игру в этом сборнике», но всё же представляет иной тип геймплея и иной тип взаимодействия игроков. Так вот, подобные вещи я бы рад покупать «по кускам», не платить за ненужный мне кусок этого торта – в данном случае за сингл. Равно как я бы с удовольствием не платил за «галочный» или неинтересный лично мне мультиплеер, скажем, в Assassin's Creed: Brotherhood или Dead Space 2. И, думаю, многие такой ход только поприветствовали. Тем не менее, мы все здесь взрослые люди и хорошо понимаем, что на нынешнем этапе это практически нереализуемо. По многим причинам. Насколько я понимаю, даже Valve не решилась отделять Team Fortress 2, как и Blizzard, всё-таки сделавшая какой-никакой сингл к StarCraft II, при этом не перестаравшись и всем видом дав понять, что «не это здесь главное». Да, кто-то спешит впереди паровоза, но ведь нужно понимать, что мы говорим даже не о разработчиках, которым приходится жить в будущем на два-три года (начиная новую игру, они должны понимать, что к тому моменту, когда она будет готова, игра должна оставаться современной и актуальной), а о продюсерах, главах проектов и компаний, которым необходимо задавать курс развития на десяток лет вперёд. И нет ничего удивительного в том, что они в этом прекрасном далёко видят ещё более тесную интеграцию с онлайном, сегодня всё, что нас окружает, буквально вопит об этом. В настоящий момент, индустрия действительно беременна «самостоятельным» онлайном, и рано или поздно этот плод либо разовьётся в отдельную и от сингла, и от MMO отрасль (и тогда я первый, пожалуй, уйду в страну «синглового коопа» вроде Left 4 Dead, Army of Two и Resident Evil 5), либо окажется мертворождённым и освободит утробу современных нам игр для какого-то нового глобального тренда. Загадывать я бы не стал. Но если попросите, то пожалуйста: в нынешнем поколении ничего особенно не изменится, в то время как в будущем каждый из крупных игроков рынка попробует идею на зуб, так что «прорывных» игр в этом сегменте я ожидаю пусть не много, но достаточно. И от их успеха уже зависит будущее самого направления. Насколько можно увидеть, просто оглядевшись, нынешнее положение дел устраивает большинство игроков. У тех, кому нужны MMO, есть их MMO, для поклонников обрубленных проводов вообще все условия (подавляющее большинство нынешних сюжетных блокбастеров – синглориентированные), «как бы спортсменам» жаловаться тоже не на что (любой «снаряд» требует кучу времени для обкатки, раз в месяц выпускать новый файтинг просто незачем, нужно лишь изменить форму этого гейминга, сфокусировавшись на обслуживании, как это сделано в MMO), «кооперы» также время от времени получают косточку. Конечно, каждая фракция время от времени на что-то ворчит и жалуется. Синглограды в обиде на разработчиков за то, что те тратят ресурсы на обвешивание игр онлайновыми рюшечками, не нужными, по мнению синглоградов. Спортсмены поругивают дурацкие сингл-обрубки, зачем-то прикрученные к «настоящей игре». Ну а ценители кооперативных механик… мы обделены больше всех: очень уж мало у нас игр, очень уже несмелый, «экономичный» подход (синглеры накаркали) в большинстве из них, опять же – скуден жанровый выбор. Я был бы рад, если бы индустрия направила своё онлайн-развитие именно в эту сторону. Даже если при этом Костя Говорун будет ворчать. Ему грех ворчать, для него все на свете игры делаются, кто бы и что бы там ни говорил. **СИ**

Осенью прошлого года в продажу поступил PlayStation Move – результат экспериментов инженеров Sony в области распознавания движений. Споры о нем не утихали с тех пор, как устройство показали на E3 2009 – тогда его именовали просто «контроллером, распознающим движения», а под нынешним названием представили публике гораздо позднее, на Game Developers Conference в марте 2010-го. Критике подверглось все: и решение Sony сделать контроллер, который на первый взгляд выглядел единокровным родственником Wiimote, и дизайн новинки. Над палкой с шаром (кстати, мягким на ощупь) бойко подшучивали, однако постепенно эта забава приелась, а вот желание выяснить, насколько качественно Move считывает движения игрока и чем отличается от разработки Nintendo, – осталось.

Напомню принцип работы устройства: оснащенная светодиодами сфера-набалдашник – ориентир для камеры PlayStation Eye. Та засекает не только источник света, но и изменения в его диаметре – это позволяет быстро и точно определить положение «чудо-стика» по всем трем осям координат. А встроенные акселерометр, гироскоп и магнитометр поставляют дополни-

PlayStation Move





Наталья Одинцова

тельные сведения о тех манипуляциях, которые пользователь проделывает с устройством. И выручают в тех случаях, когда камера оказывается бессильна: т.е., например, когда игрок заводит руку с Move за спину.

На случай, когда только распознавания окажется недостаточно (например, чтобы управлять передвижениями персонажа), предусмотрели субконтроллер (он же – «навигационный контроллер»). Девайс снабжен аналоговым стиком и не требует подключения к PlayStation Move по кабелю. Более того, при желании без него можно обойтись вовсе, воспользовавшись Sixaxis или Dualshock 3 (а если точнее, их левой половиной), – по крайней мере, в тех играх, которые не требуют, чтобы пользователи постоянно стояли. Ведь субконтроллер не требуется держать на весу: гироскопов в нем нет. Да и обратная отдача в виде вибрации отсутствует: за этим отныне – к «чудо-стику».

В России PlayStation Move сейчас предлагают в двух вариантах: соло (по рекомендованной цене 1600 руб) и комплектом (PlayStation Move, камера PlayStation Eye и диск Blu-ray с девятью демоиграми; рекомендованная цена – 2699 руб). «Навигационный стик» и аксессуары (станция зарядки, силиконовые чехлы, чехол-пистолет) в магазинах также можно отыскать. Вышедшие к концу 2010-го оригинальные игры рассчитаны на массовую аудиторию (на наш взгляд, внимания заслуживают прежде всего коробочная Sports Champions и скачиваемая Tumble). Искушенных геймеров прельщают возможностью «подружить» с Move, скажем, Heavy Rain и Resident Evil 5. Не так уж много интересного, но это стандартная ситуация с любой новой игровой платформой или устройством. И пока мы решили выяснить, когда все-таки началась разработка PlayStation Move, как именно ее вели и кому пришла в голову идея сделать сферу-набалдашник мягкой. А за ответами обратились к Антону Михайлову, инженеру из R&D-отдела Sony. **СИ**



Чтобы уже имеющаяся игра для PS3 (вроде Heavy Rain или RE 5: Gold Edition) стала Move-совместимой, необходимо скачать соответствующий апдейт (бесплатно или за деньги – решение за издателем) в PSN.



Внизу: Одновременно к PS3 можно подключить либо четыре контроллера Move, либо два Move и два субконтроллера.

Праздник спорта (Sports Champions)

«Спортивный» сборник из шести мини-игр, демонстрирующих возможности PS Move. Для некоторых (гладиаторская дуэль, волейбол, стрельба из лука) хорошо бы иметь сразу два пульта, но сыграть получится и с одним.



Tumble

Скачиваемая игра про постройку башен из призм, цилиндров и прочих кубиков. Пульт помогает аккуратно и, главное, быстро подгонять блоки из материалов с разными свойствами, чтобы не развалить случайно всю конструкцию, а физический движок следит, чтобы все было «по-честному».





Интервью: Антон Михайлов

Когда в Sony занялись разработкой Move? Вы принимали участие в проекте с самого начала?

Изыскания в области камер и технологий, позволяющих распознавать движения пользователя, велись в Sony со времен PlayStation 2. Тогда Ричард Маркс, создатель камеры Eye Toy, задался целью придумать контроллер, который бы функционировал с ней в тандеме, и много экспериментировал с отслеживанием сфер-маркеров. В производство его устройство так и не запустили, потому что в те годы ситуация на рынке этому не способствовала, но его исследования пригодились при проектировании и создании Move. Собственно, так Move и появился на свет – мы соединили наработки в области отслеживания при помощи камер с нашими знаниями об инерционных сенсорах, вроде акселерометров и гироскопов, накопленными в ходе создания Sixaxis.

Примерно в то время я и присоединился к команде – занимался тем, что повышал точность и стабильность отслеживания.

Сколько прототипов пришлось сделать, прежде чем вы пришли к окончательному дизайну Move? Какие особенности исчезли из финальной версии контроллера и почему? Например, известно, что вы решили убрать аналоговую рукоять и динамик.

Вдобавок ко всем исследованиям, проведенным во времена PS2, для Move сделали не пробный образец. Мы вносили очень много технических корректировок (меняли гироскопы, акселерометры, светодиоды и т.д.). Совершенствовали и эргономику контроллера, и внешний вид. По правде говоря, сколько именно было прототипов, я вам не смогу сказать, но счет шел на дюжины. От динамика мы отказались, поскольку обеспечить хорошее качество звука, когда устройство таких небольших габаритов, очень дорого. А использовать динамик низкого качества показалось нам не очень хорошей идеей. Мы также немало экспериментировали с аналоговым стиком и обнаружили, что очень сложно одной рукой сразу и стик крутить, и контроллером движения какие-то совершать. Все равно, что правой рукой в воздухе круг изображать, а левой – квадрат. Поэтому совершенно логично разместить аналоговую рукоять так, чтобы ее можно было крутить другой рукой. Вдобавок «аналог» используется только в определенных играх, и мы решили, что если его не размещать на основном контроллере, тот станет удобнее и понятнее. Move уже способен собрать столько информации о действиях пользователя, что вполне можно сделать много разных игр, не задействуя стик.

В остальном, мне кажется, финальный продукт обладает всеми теми особенностями, которые мы закладывали в него изначально. То есть, конечно, нам поступали разные невыполнимые запросы от геймдизайнеров, вроде «пусть контроллер замирает в воздухе, если игрок что-нибудь им ударит», но они, естественно, не в счет. ☺

При создании контроллеров всегда приходится искать баланс между качеством и стоимостью. А когда именно вы задумываетесь над ценой? Сначала делаете прототип, а потом ищете вместе с производителями компонентов более экономичное решение? Не могли бы вы рассказать об этом процессе поподробнее, возможно, поведать о сложностях, с которыми вы столкнулись, разрабатывая Move?

Обычно, когда люди оценивают продукт, то о стоимости не задумываются, так что вопрос очень хороший. Наша команда с самого начала прикидывает по меньшей мере примерную цену. Довольно заманчиво проводить исследования без оглядки на дороговизну компонентов, рассчитывая, что со временем все подешевеет. Но на практике, на мой взгляд, это неэффективный подход к созданию продукта. Маркетинговый отдел снабдил нас информацией о влиянии цены на продажи контроллеров, и мы приняли эти сведения во внимание, когда прикидывали, какие технологии использовать. Также мы много общаемся с поставщиками «железа», чтобы снизить стоимость компонентов, не жертвуя их техническими характеристиками. Некоторые ограничения в «железе» можно преодолеть за счет софта. С другой стороны, очень важно не попасть в ловушку «мы позже все исправим, когда сделаем софт». В итоге, на мой взгляд, с инженерной точки зрения Move очень хорош по параметрам. Для финального варианта нам не пришлось идти на какие-то значительные компромиссы по «начинке». PlayStation Eye тоже проектировали с прикидкой на будущее, и нам сейчас это очень помогает. Просто удивительно, что такая старая камера все еще почти идеально подходит для наших целей. Я считаю, это свидетельствует, насколько прогрессивно мыслил Рик, придумывая ее, когда на прилавках появилась PS3.

Так что, если говорить вкратце, нам требовалось соблюсти следующие условия: использовать PS Eye и сохранить цену контроллера примерно на том же уровне, что и в случае с Dualshock. Пока шли исследования, прототипы по стоимости были очень близки к заложенной в бюджете сумме, и хотя мы изучали более

«экзотические» варианты, они никогда не оказывались такими же выгодными по цене или практичными.

? В чем, по-вашему, ключевое различие между Move и Wiimote с насадкой MotionPlus? Что умеет Move, чего нельзя добиться, используя Wiimote, даже улучшенный насадкой?

Насадка MotionPlus снабжает Wiimote гироскопами. Когда она установлена, контроллер Nintendo может отслеживать ускорение (благодаря акселерометрам) и скорость вращения (при помощи гироскопов; правда, само вращение они не измеряют). Эта технология позволяет определить, куда движется пользователь, но не его местоположение. Звучит несколько контринтуитивно, однако представьте себе, что идете в темной комнате. Вы понимаете, когда шагаете вперед или налево, но не знаете, где именно находитесь в комнате, потому что не видите, что вокруг вас. И очень скоро начинаете натыкаться на предметы, поскольку вы не там, где, по вашим соображениям, находитесь. Похожее происходит и в тех случаях, когда вы используете только акселерометры и гироскопы: вы чувствуете, что движетесь или вращаетесь, но довольно быстро оказывается, что вы в неправильной позе. Поэтому большинство игр для Wii используют жесты, а не отслеживают движения с точностью 1:1. Правда, вращение – исключение из правил. Используя только акселерометры и гироскопы, вы вполне можете разобраться, в какую сторону смотрите. Так что получается делать игры, в которых учитывается наклон контроллера.

Нам очень хорошо знакомы эти проблемы – у нас были похожие сложности с Sixaxis, в котором используются сенсоры вроде тех, что стоят в MotionPlus (в Sixaxis также был гироскоп, хотя немногие знали об этом). Объединив камеру и Move, мы получили возможность определить абсолютное положение контроллера. Если продолжать аналогию, так и вы сможете ориентироваться в темной комнате, если увидите, что вокруг вас. Прибавьте к этому данные от инерционных сенсоров (которые, как я упомянул выше, позволяют нам отслеживать скорость вращения), и вы получите точный 3D-образ контроллера. Поэтому мы можем делать игры с точностью распознавания 1:1 – не полагаясь на жесты и по технологии, схожей с motion capture. Самый простой способ почувствовать разницу – попробовать гладиаторскую дуэль в Sports Champions и сравнить с драками на мечах в WiiSports Resort. В игре для Move важно положение вашей руки в пространстве. Вы можете бить по корпусу, по ногам, парировать – одним словом, воспроизводится любой выпад, который вы в состоянии сделать. В игре для Wii отслеживается только ротация, так что вы ограничены в движениях. То же самое видно, если сравнивать симуляторы настольного тенниса. Версия для Move отслеживает расстояние между игроком и столом, так что достаточно сделать шаг вперед для более агрессивного удара или отступить, чтобы уйти в оборону. Еще контроллер отслеживает наклон ракетки, и вы можете ответить противнику закрученным мечом.

Наилучшее представление о Move можно составить, сравнивая его не с Wiimote, а с компьютерной мышкой. Мышка – «абсолютное устройство», поэтому действия в PC играх обычно не используют жесты. Move – все равно что трехмерная мышь, потому что отслеживает положение по оси Z вдобавок к координатам по осям X и Y. Также он отслеживает вращение, что помогает со многими пространственными задачами. На научных презентациях и в разговорах с разработчиками мы обычно говорим о Move как о «контроллере виртуальной реальности», а не просто «контроллере, чувствительном к движениям». На мой взгляд, так лучше понятно, для чего устройство было создано и какие игры можно придумать для него.

? Обычно показывая возможности Move, представители Sony используют два основных контроллера. Значит ли это, что для самых продвинутых игр для Move одним обойтись не удастся?

С двумя контроллерами можно сделать очень много действительно интересного. В повседневной жизни вы выполните куда больше двумя руками, чем одной. И поскольку Move можно охарактеризовать как виртуальную руку, легко представить себе все богатство опций, которые дает второе устройство. Но в случае со стартовой линейкой мы хотели, чтобы для всех игр, которые в нее войдут, хватило и одного контроллера. То есть, чтобы цена за приобщение к новинке не оказалась слишком высокой. Сами продукты очень интересные – у нас не было ощущения, что нужно на какие-то компромиссы идти. В будущем, думаю, появится больше проектов, в которых для более сложных действий нужны два контроллера. The Fight, например, уже требует двух, и с одним ее попросту не удалось бы сделать. Мы считаем, что со временем пользователи приобретут второй Move, чтобы играть вдвоем. И так возникнет необходимая пользовательская база, в расчете на которую геймдизайнеры будут придумывать новинки вроде The Fight.





Ричард Маркс, автор Eyetoy

А в начале была...



Почему вы решили сделать шар на контроллере мягким? (Я прочитала в блоге PlayStation, что он сделан из того же материала, что и соски для младенцев, это было неожиданно!)

Эта была гениальная идея Такамасы Араки, инженера-механика из нашей группы по «железу». В оригинальном прототипе для трекинга использовался шарик для пинг-понга, и он был очень хрупким. Нужно было найти что-то более прочное, иначе проект бы закрыли. Мы прорабатывали несколько вариантов – например, хотели сделать место крепления шара к контроллеру гибким, чтобы самортизировать возможные удары. Но мягкий шар – куда более элегантное и надежное решение.

На видео, которые вы выкладываете в блог PlayStation, видно, что Move можно использовать, сидя на диване. А если геймер будет сидеть на полу?

Пока камера видит контроллер, ограничений по тому, где вы сидите, нет. Игры лучше всего функционируют, если камера установлена перпендикулярно плоскости экрана телевизора, а не под углом. Это потому, что странно делать движения, направленные не на экран. Но наклонять камеру можно, так что свободно крутите ее вверх-вниз, чтобы подстроить под ваш рост или местоположение. Move работает, если вы находитесь на расстоянии от 50 см до 3 метров от камеры.

Почему по умолчанию шар светится пурпурным? Вас не беспокоило, что это как-то не очень по-мужски выглядит? ☺

Техническое обозначение для цвета – мадженета. И это лучший цвет для отслеживания, но разработчики могут установить другой (я видел, например, что в Killzone 3 по умолчанию сфера красного цвета, а в Socom – оранжевого). Если наша мужская аудитория почувствует себя неуютно, в игре всегда можно предусмотреть выбор цвета по желанию (а в уже выпущенных – добавить эту опцию при помощи патча) ☺

На GDC 2010 вы упомянули, что благодаря сфере отслеживание при помощи камеры более точное, даже если комната, где играют, плохо освещена. А как насчет очень яркого освещения или источников яркого света (лампочки 100 Вт, видеопроектор). Как вы обеспечили бесперебойную работу PS Eye в таких условиях?

Когда я впервые прочитал ваш вопрос, то напрягся, что вы спросите о лампах 1000 Вт, потому что примерно в этом диапазоне у нас начались сложности. 100 Вт не должны повлиять на работу контроллера, то же относится и к видеопроектору. Эрик Ларсен, один из основных разработчиков Move, использует дома проектор, так что у нас была возможность очень хорошо протестировать поведение устройства в подобных условиях. Прямой солнечный свет способен создать проблемы. Но обычно к тому времени, когда Move начинает испытывать трудности, вам также сложно разглядеть экран и захочется закрыть занавески.

Меня удивило, что калибровочный процесс довольно прост для такой точной технологии (я пробовала пинг-понг в Sports Champions) – достаточно поднять контроллер до уровня плеч, потом опустить руку с ним вдоль тела, потом подержать контроллер на уровне талии. Действительно ли этого достаточно? Ведь наверняка не все будут держать контроллер точно на уровне плеч, например?

Та калибровка, которую вам предлагают в Sports Champions, на деле определяет размах ваших рук и положение в комнате. Если при калибровке вы не вполне точно выполняли указания, ваши движения не будут правильными в сопоставлении с пропорциями вашего тела. Однако точность трекинга все равно очень хорошая, так что погрешности не повлияют на геймплей. Говоря иными словами, ваши движения по-прежнему будут правильно отслеживаться, но у вас может возникнуть ощущение, что вы играете как бы за аватара, который больше или меньше вас. Мы обнаружили, что большинство людей вообще этого не замечают. Даже если вы промахнулись на пару сантиметров (при калибровке), то приспосабливаетесь управлять персонажем на экране – по сути просто еще одну особенность при адаптации учитываете. Говоря кратко, точность не зависит от калибровки, меняется чувствительность (как и в случае с мышкой).

О чем вас чаще спрашивают разработчики – как обеспечить поддержку Move в существующих играх или в новых?

Конечно, они чаще спрашивают о новых. Обеспечить совместимость контроллера с существующими играми очень просто, поэтому нам обычно такие вопросы не задают. Поскольку до сих пор не было коммерческих продуктов, отслеживающих положение игрока в пространстве (в 3D), мы очень часто брейнсторминги проводим – придумываем новые идеи игр для Move. Ученые и раньше использовали для исследований подобные трекеры, но для интерактивных развлечений такую технологию практически не применяют. И это то, что нас больше всего волнует: пересечение виртуальной реальности и игр.

Были случаи, когда вы добавляли какую-нибудь особенность в Move по просьбе геймдизайнеров?

Мы тесно работали с разработчиками из внутренних студий Sony, проектируя Move, и они на многое повлияли. Снабдили нас информацией насчет того, какая точность и надежность распознавания им требовалась в играх, а также рассказали, какие особенности – ключевые для тех идей, которые у них были. Аналоговый триггер, например, несколько раз менялся благодаря их отзывам о том, какой он должен быть формы, как должен ощущаться. Другая особенность – оценка освещения в том помещении, где играют в Move. Можно использовать ее, чтобы лучше вписать виртуальные объекты в видеофид PS Eye.

А какая из существующих или анонсированных игр, на ваш взгляд, лучше всего задействует Move?

Сложный вопрос! Вдобавок, если студии увидят, что у меня есть фавориты, жди ругани по почте ☺ С точки зрения технологий, меня больше всего радует то, как богата сфера использования Move в качестве пользовательского интерфейса. Я ранее упомянул, что его можно рассматривать как 3D-мышь. Никто не спрашивает: «Какая игра лучше всего подходит для мыши?» или «Какая игра лучше всего для Dualshock?" Это и было нашей целью, когда мы создавали Move, – сделать контроллер, который настолько универсален, что может считаться скорее платформой, чем периферийным устройством. Этот прибор принципиально отличается от, например, Eye Toy для PS2 – игры для нее были очень узнаваемыми и похожими по принципу. А в случае с Move мы хотим выйти за границы «просто party-игр или просто игр с использованием чувствительных к движению контроллеров». Я сам очень люблю RTS для PC, поэтому меня порадовало, что новинки вроде R.U.S.E. и Under Siege, относящиеся к этому же жанру, используют Move. До сих пор на консолях RTS не очень-то приживались из-за проблем с интерфейсом, так что для нас это большое достижение. Думаю, очень многие игры для PC, которые нельзя было адекватно перенести на консоли из-за сложностей с управлением, теперь можно сделать для PS3, используя Move.

Move подходит и для продуктов вроде LittleBigPlanet или ModNation Racers, в которых главное – пользовательский контент. До сих пор с подобными заданиями мышь справлялась лучше (хотя редактор треков для ModNation – исключение). Рисовать или располагать предметы в трехмерном пространстве с Move (на консолях) стало гораздо проще, так что нас радует, что LBP в будущем будет поддерживать наш контроллер. Также проще создавать 3D-объекты, вроде уровней для FPS. У PC-пользователей с самого начала был доступ к редакторам уровней, и это всегда было моей любимой фишкой в играх. Надеюсь и на PS3 увидеть больше подобных вещей благодаря Move. **СИ**



ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

**ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ**

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА
FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ
МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО
В ПЕЧАТНОЙ
ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА

FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МАТЕРИАЛ ИЗ ЖУРНАЛА FAMITSU

ТОЛЬКО В ПЕЧАТНОЙ ВЕРСИИ

БУДЬ ХИТРЫМ!

Сэкономь 700 руб. на годовой подписке!

Супержурнал «Страна Игр» и видеожурнал Level Up!

Подписка с доставкой на 12 месяцев по цене 2300 руб.

Подписка с доставкой на 6 месяцев по цене 1300 руб.



Еще выгоднее!
Подписка на комплект PC ИГРЫ 2 DVD и СТРАНА ИГР 1 DVD на год – 3960 руб., на 6 месяцев – 2178 руб.

Это легко!

1. Разборчиво заполни подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта **http://shop.glc.ru**.
2. Оплати подписку через любой банк.
3. Вышли в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:
   – по электронной почте subscribe@glc.ru;
   – по факсу 8(495) 545-09-06;
   – по адресу 115280, г. Москва, ул. Ленинская Слобода, д. 19, Омега плаза, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Внимание!

Если произвести оплату в феврале, то подписку можно оформить с апреля.

Для жителей Москвы (в пределах МКАД) доставка может осуществляться бесплатно с курьером "из рук в руки" в течение трех рабочих дней с момента выхода номера на адрес офиса или на домашний адрес.

Единая цена по всей России, доставка за счет издателя.

Узнай, как самостоятельно получить журнал намного дешевле!

ЗВОНИ! ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)663-82-77** (ДЛЯ МОСКВИЧЕЙ) И **8(800)200-3-999** (ДЛЯ ЖИТЕЛЕЙ ДРУГИХ РЕГИОНОВ РОССИИ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ТВОИ ВОПРОСЫ, ЗАМЕЧАНИЯ И/ИЛИ ПРЕДЛОЖЕНИЯ ПО ПОДПИСКЕ НА ЖУРНАЛ ПРОСИМ ПРИСЫЛАТЬ НА АДРЕС **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНЯТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
Н… »

- ☐ на 6 месяцев
- ☐ на 12 месяцев

начиная с ____________ 201 г.

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
- ☐ Самостоятельное получение

Доставлять журнал курьером:

- ☐ на адрес офиса*
- ☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ____________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
ОАО «Нордеа Банк», г. Москва
р/с № 40702810509000132297
к/с № 30101810900000000990
БИК 044583990 КПП 770401001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала «____________»	
с ____________ 201 г.	

Ф.И.О.
Подпись плательщика

Кассир





Константин Говорун

Dead Space 2

Если хорошую, даже отличную игру взять и завалить деньгами – прыгнет ли она выше головы? В глазах большинства геймеров – определенно да.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр:
action-adventure.third-person
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
Visceral Games
Обозреваемая версия:
Xbox 360, PlayStation 3
Мультиплеер:
online
Страна происхождения:
США

Тройка игр Dead Space, Dante's Inferno, Mirror's Edge была для Electronic Arts своего рода пробой пера. Космический ужастик, слэшер про ад и Беатриче, концептуальный платформер с видом от первого лица – что выстрелит? Наибольший потенциал развития показала Dead Space: яркий персонаж есть, жанр популярен, конкуренты топчутся на месте, игровая механика хороша и свежа. Скелет будущего хита готов, проверен на публике – нужно лишь приклеить на него вдоволь мяса и выбросить на прилавки.

Dead Space 2 поражает безупречно выстроенной внутренней логикой, вниманием к мельчайшим деталям; будто безумный перфекционист гонял команду разработчиков в хвост и гриву. Заходишь в комнату, напряженно озираешься по сторонам – никого. Разглядываешь предметы интерьера, надписи на стенах, какие-то милые безделушки на столах, украшения на потолке, – и будто чувствуешь, что за люди здесь жили, как проводили время. Открываешь дверь на выход – и тут-то и доходит, что все это было любовно нарисовано, расставлено по местам, десять раз переделано и отлажено… просто так, для красоты и создания настроения. Функциональна – как площадка для битв или решения логических загадок – едва ли половина помещений. Остальные пустуют. И это чудесно, ведь геймер никогда не знает, опасно ли за следующей дверью или нет, вынужден всегда быть настороже. Как и настоящий Айзек.

Дизайн помещений перекликается и с опасностями, которые вас ждут. Умилительные колясочки для ребеночков как бы говорят, что скоро со всех сторон поползут мерзкие малыши, так и норовящие обрызгать бомбами цвета детской неожиданности. Сцена для эдакой школьной новогодней елки – арена для битвы с назойливыми мальчиками постарше. Поездка на лифте – знак к тому, что гигантские щупальца попытаются задержать машинерию и, по возможности, убить и вас. А уж если огни гаснут, это шанс для ползающих, бегающих и прыгающих тварей. Каждая экшн-сцена выстроена вокруг декораций так, что могла бы быть попросту персональным кошмаром Айзека, шуткой подсознания. Взаправду все или нет – это уже вопрос к сценаристам.

Справедливости ради стоит сказать, что история Dead Space 2 – если разложить ее на диалоги и события – не слишком-то интересна. За напускной загадочностью в духе Silent Hill нет ничего столь уж интеллектуального. Да и сам Айзек, как снимает шлем, сразу же превращается в типичного видеоигрового героя поколения PlayStation 3 и Xbox 360. Поставить его на опознание рядом с пятью коллегами по цеху – не каждый геймер отличит. В рабочем костюме, со светящимися прорезями и полоской жизни на спине – совсем другое дело. Удивительное дело: условно говоря, «Айзек-робот» куда привлекательнее «Айзека-человека». Добавьте к этому машинерию и архитектуру космической станции, полеты в невесомости и даже перестрелки при нулевой гравитации – получится идеальный подарок для любителя хорошей научной фантастики.

Да, формально Dead Space 2 – хоррор, но немногих людей игра испугает по-настоящему. К некроморфам быстро привыкаешь, их кровожадность перестает удивлять. Здесь игра слишком предсказуема. Например, видишь, как тварь нападает на живого человека, – и уже даже не кидаешься ему помогать. Все равно помрет, если, конечно, иное не заложено сценарием. Зато бесконечно вариативны варианты смерти главного героя. Дизайнеры Dead



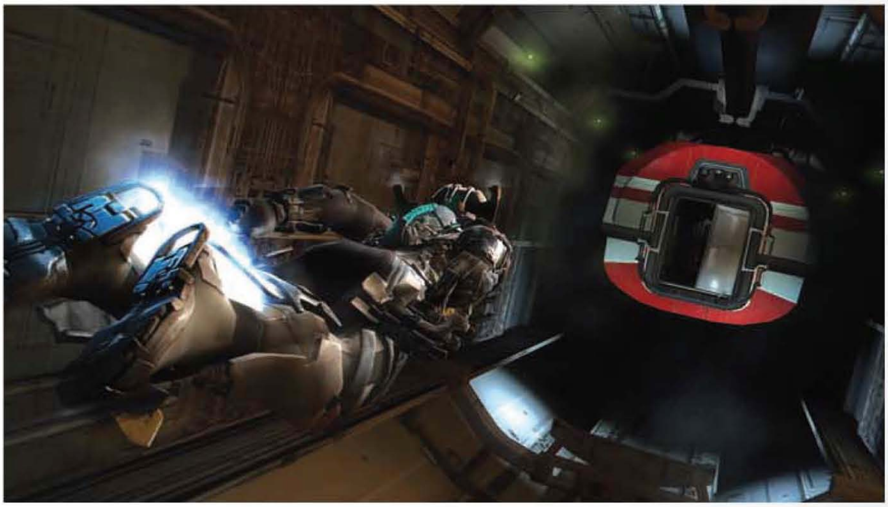
Бонус на PlayStation 3

Напоминаем, что в подарочную версию Dead Space 2 Limited Edition для PS3 будет включен PS3-порт рельсового шутера Dead Space Extraction (приквел Dead Space, ранее выходивший только на Wii). Игра лежит на одном диске с Dead Space 2 и заточена под управление с помощью PlayStation Move. Проходить ее можно и вдвоем тоже. Если нового контроллера пока нет, можно использовать обычные DualShock 3 или Sixaxis. Не факт, конечно, что подарочной версией в будет пахнуть в ближайшем к вам игровом магазине – в этом случае Dead Space Extraction можно будет купить в PlayStation Store. Да, и уже во всех версиях Dead Space 2 есть видеоролик с «содержанием предыдущих серий».

Space 2 не поскупились на идеи о том, как именно Айзек теряет руки, ноги, голову, расплющивается стенкой шлюза или расчленяется так мерзко, что непотребно даже описывать это в журнале. Но нельзя сказать, что на это страшно смотреть; скорее все это смахивает на fatality в старых Mortal Kombat. Хочется посмотреть каждый вариант, пусть и в ущерб прохождению.

Хорошая акустика формата 5.1 строго показана Dead Space 2, правильно слушать игру – залог выживания. Например, мерзкие наросты на стенах, заменяющие некроморфам мины, в новом помещении сразу заметить невозможно. А вот узнать их характерное чмоканье – совсем другое дело. И услышав опасность, уже начинаешь водить фонариком по стенам и прокидывать опасные места стульями и трупами врагов. По звукам же можно определить, ходит ли кто в темных коридорах и понять, с какой стороны к вам подкрадываются. В такие моменты, кстати, игра пугает – но не так, как Resident Evil или Silent Hill. Вам попросту некомфортно от того, что можете погибнуть в стычке с рядовыми монстрами, получить Game Over и почувствовать себя не крутым геймером с десятилетним опытом, а так – казуалом-лузером.

Боязнь проиграть – то, за что Dead Space 2 по-настоящему ценишь. Причем заметьте, что это уже никак не связано с упомянутым заваливанием деньгами. Просто это по-настоящему хардкорная игра, бросающая вам серьезный вызов. На это намекает и уровень сложности Easy, прозванный Casual, да и прямым текстом в описании Normal все написано. Игру не пройти от начала до конца, тупо стреляя по всем встреченным монстрам. Грамотный менеджмент аптечек, патронов (привет первым, классическим частям Resident Evil), денег и взаимоисключающих апгрейдов (привет, эээ, Final Fantasy X?) – вот это да, залог успеха. Как и в великолепной Demon's Souls, к каждому виду монстров – свой подход, причем нет какого-то единственно верного варианта расправы. Да и неправильных – вагон. У жирного монстра, например, нельзя вспарывать брюхо – иначе оттуда полезут мелкие твари, на которых не напасешься патронов. Что делать с этим? Не скажу. Игра поощряет импровизацию. Да и устроена она так, что нельзя одновременно купить все виды оружия; чем-то неизбежно придется жертвовать. Уже упомянутый выше перфекционизм проявился и в работе над боевой системой да арсеналом . Да, конечно, почти вся подготовка бы-

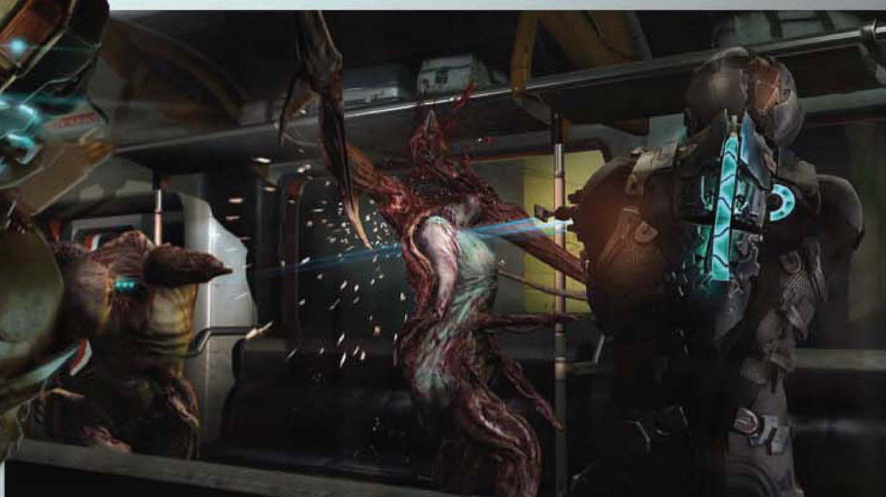




Вверху: Чем стрелять из обычного пистолета, лучше подобрать щупальце и пригвоздить гада к стене.

БОЯЗНЬ ПРОИГРАТЬ – ТО, ЗА ЧТО DEAD SPACE 2 ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЦЕНИШЬ.







ла проделана еще в Dead Space. И все равно удивительно, что все пушки одновременно уникальны и (при должной фантазии) взаимозаменяемы. В теории всю игру, конечно, можно пройти с одним лишь плазменным пистолетом, но на уровне сложности выше Casual это будет непросто. Да и неинтересно. Теряется вся прелесть.

Ах, Айзек и некроморфы, некроморфы и Айзек; всю игру длится их танец смерти. Герой отпиливает монстрам щупальцы, те отрывают ему голову, но по воле Save-Load инженер возвращается, палит из плазменной винтовки, сжигает из огнемета, отрывает у табуреток ножки и вонзает чудовищам в грудь. Разработчики много говорили о том, что в дело можно пускать и щупальца поверженных некроморфов. Верно, но только не всякие годятся. Есть специальные монстра с твердыми тентаклями – вот их-то и надо выдергивать кинезисом из трупов и швырять в набегающих врагов. «Экономия патронов, экономия времени», – говорит нам игра. «Нет, так просто красивее», – говорю вам я! По-своему изящны и многие загадки; особенно меня восхитила охранная система, принявшая изуродованное некроморфами тело за живого человека, а спустя минуту что-то заподозрившая и попросившая хозяина поговорить с ней голосом. Чудесная, чудесная игра. Я, к слову, больше всего люблю монстров пилить.

Dead Space 2 – игра большая, яркая, разнообразная, красивая, зрелищная, глубокая. В ней даже есть мультиплеер, только до релиза мы не могли его лично опробовать; возможно, напишем позже. Это то, что в другом журнале назвали бы «правильным сиквелом», а в еще одном – «тех же щей, но погуще влей». Игра если не для всех, то очень многих. Если вам нравился пыщ-пыщь в Uncharted 2, если бесят QTE (здесь почти везде вам дают что-то поделать руками), если чем-то не устроила Resident Evil 5, если нравится космос и тетралогия «Чужие», – вам сюда. Нет здесь, разве что, нормальных человеческих людей. Ладно Айзек, но и все остальные – на одно лицо, даже девушки. О декорациях для сцен «некроморфы за работой» я даже не говорю. Осознанный ли это выбор геймдизайнеров, или у них просто не дошли руки – думаю, мы узнаем уже из третьей части Dead Space.



Вверху: Если некроморф вас схватил, можно от него отмахаться, долбя по кнопке. Обычно такое срабатывает только один раз, две такие драки Айзек не переживет.

ОЦЕНКА 9.0

О тентаклях

Вот говорят, что японцы помешаны на монстрах со щупальцами. Но что такое тогда западные игры, вроде Dead Space? Ну, то есть там все мне нравится, ок. Но зачем это смакование сцен, где немытое щупальце лезет герою в рот? Иногда кажется, что такие вещи выдумывают злые бородатые мужики, у которых подруга ходит по квартире в маечке Hello Kitty и смотрит Ouran High School Host Club , - чтобы выбить из ее головы, как им кажется, хентай и кавай.



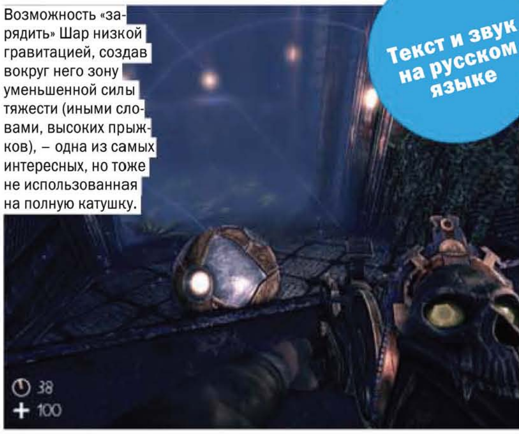
Слева: А вдруг этот некроморф плюшевый? Я бы себе такого купил, квартирных воров пугать! Они же в игры не играют!



Илья Ченцов



Сливаем воду вокруг червя, отключаем Шар от генератора – и задача сводится к предыдущей!



Возможность «зарядить» Шар низкой гравитацией, создав вокруг него зону уменьшенной силы тяжести (иными словами, высоких прыжков), – одна из самых интересных, но тоже не использованная на полную катушку.

Текст и звук на русском языке

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows
Жанр:
action/puzzle.first-person
Зарубежный издатель:
Tripwire Interactive
Российский издатель:
«Акелла»
Разработчик:
Teotl Studios
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Швеция



Уже в продаже

The Ball

Написав раз, скажу и сейчас: The Ball – улучшенная версия бесплатного мода к Unreal Tournament 3, основным достоинством которой является то, что для ее запуска иметь копию UT3 не обязательно.

Рецензию эту логичнее всего поделить на две части: «для тех, кто играл», и «для тех, кто не играл». Сначала обращусь к тем, кто в курсе, чтобы пораньше их отпустить: да, у истории появилось окончание, добавилось немного новых пазлов и, что обидно, убавилось немного старых. Изменения коснулись в основном первого и последнего уровня (нового последнего, в котором наконец выясняется, куда мы всю игру катим сакральный Шар). Головоломки по-прежнему просты (отмечу, что некоторые из новых – чуть менее просты, чем старые). К секретам теперь привязаны небольшие сюжетные текстики, объясняющие, что творилось в подземелье до нашего прихода. Добавлена одна новая survival-арена, а старые подверглись редизайну. Таблиц рекордов (сколько продержался на такой-то карте и т.п.) как не было, так и нет, зато есть достижения. Выглядит все практически так же, только стилизованные шрифты уступили место скучным стандартным, а Шар в экране загрузки больше не катится, а уныло висит статичной картинкой («Лицензировать Bink за 6 тысяч баксов ради этого? Не смешите!» – комментирует Сйорд Де Йонг, руководитель проекта). Да, ещё теперь есть кнопка «посмотреть в направлении Шара», а также возможность сделать его прозрачным.

В общем, вместе получается не эволюция уровня Narbacular Drop – Portal, а какое-то пятибаксовое DLC. Фанатам оригинального мода рекомендуется приобретать на распродаже через годик или позже, когда захочется освежить впечатления.

Сферический Шар в вакууме

Теперь вернемся к тем, кто знать не знает, что есть The Ball. Объясняю – казуальный пазл от первого лица в зелено-коричневых фантазийно-ацтекских декорациях. Есть герой (провалившийся в пещеру археолог), у героя есть Устройство и огромный Шар. Устройство может притягивать (с любого расстояния) и отталкивать (при непосредственном контакте) Шар, Шар может... многое. В основном давить на кнопки. Еще его можно вывалять в нефти и устроить пожарчик. Или привязать к глыбе, чтобы оттащить её в сторону. Или подкатить к генератору и протянуть дуговой (на самом деле прямолинейный) разряд. Или нагреть в печке и... опять же сжечь что-нибудь. Или кого-нибудь.

Главная проблема The Ball в том, что здесь в 90% случаев сразу понятно, что нужно делать. Вторая проблема The Ball – в том, что, поняв, что нужно сделать, осуществить задуманное очень легко. Надо бы, наверное, поблагодарить разработчиков за то, что, даже прыгая по платформам над лавой, вы вряд ли нырнете туда из-за проблем с управлением, но в такой игре это воспринимается как издевательское упрощение. Как и чекпойнты, восстанавливающие положение героя в пространстве, но не состояние мира – то есть, если археолог погибнет, то тут же воскреснет на контрольной точке, причем все решенные задачки останутся решенными, убитые монстры убитыми, а раненые ранеными. В результате вся игра проходится в затяжном зевке, прерываемом на три-четыре действительно интересных пазла. Веселее в этом отношении режим Survival, где нужно давить Шаром и заманивать в ловушки (куда может попасться и сам герой) наступающих волнами монстров на арене. Здесь помер так уж помер, начинай сначала. Будто другая игра – и, что обидно, более захватывающая, чем сюжетная кампания.

Говорят авторы

«Наша игра — это прежде всего путешествие в волшебном краю, а не вызов способности игрока решать трудные головоломки. Мы хотели, чтобы человек мог взяться за неё после тяжелого трудового дня и просто погрузиться в наш мир, расслабиться и получать удовольствие, а не расстраиваться и перенапрягать мозги». ***(Из переписки со Сйордом Де Йонгом)***

Мне The Ball внезапно напомнила Montezuma's Return 1997 года выпуска – тоже головоломистый платформер от первого лица в ацтекском антураже. Чудо-шара там, правда, нет, а общая атмосфера – более «детская». Хотя сложность, пожалуй, повыше.





Вверху: Ближе к концу дадут покататься среди пирамид на ацтекской колеснице, запряженной все тем же Шаром.

ОЦЕНКА 6.0



РЕЦЕНЗИЯ

PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ

Majin and the Forsaken Kingdom



Текст и звук на русском языке

Несмотря на то что рекламируется «Мадзин» именем учредителя студии Game Republic Ёсики Окамото («создателя Resident Evil и Street Fighter», как хвастает нам обложка его работами в бытность сотрудником Capcom), её идейным вдохновителем и режиссёром является Такаси Сёно, соавтор и сорежиссёр Окамото на проекте Folklore. Символично, потому что именно к Folklore стоит обратиться, чтобы понять, откуда тянутся следы волшебной сказки о Мадзине, хранителе королевства К'умаркай.



Артём Шорохов

Задавшись целью воплотить в игре «ожившую книжку с картинками» (Такаси Сёно, похоже, неодолимо влечёт именно эта тема – вскоре мы сможем с полным правом называть его главным сказочником-визуалистом игровой индустрии), к подготовке «игры о дружбе» в Game Republic подошли должным образом: завораживающими иллюстрациями, будто сказку в картинках, описали будущий волшебный мир, а затем приложили максимум усилий, чтобы оживить его, воплотить в трёх измерениях, создав, по выражению продюсера Дайсуке Утиямы, «этакий игровой high-end». Причём по первым эскизам видно, что изначально не было ещё тех героев, что сегодня известны нам, была лишь концепция «большой и маленький», дуэт героя и чудовища. И тем не менее, уже тогда кипела работа над геймплеем, так что можно смело утверждать: к тому времени, когда в работу включились сценаристы и арт-отдел, собственно игра уже жила в голове Такаси Сёно. Не геймплей прикручивали к проекту, но проект к геймплею. Приятно помнить об этом, заслышав жалобы на не самую современную графику.

И коли уж зашла речь, позвольте несколько слов о том, как выглядит получившаяся в результате игра. Графика – и впрямь самое уязвимое её место. Но она отнюдь не слаба – напротив: чудесный, нарочито «странноватый» дизайн, пышные визуальные эффекты, завораживающая работа с освещением быстро настраивают на нужный лад, «оживляют сказку». Беда – в чрезмерной зернистости иных текстур, в обилии несглаженных углов окружения, о которые буквально боязно порезаться, выпрыгивающих из пустоты кустов и общей скупости на контент опустошённого Тьмой окружающего мира. Всё это ни в коем случае не позволяет называть игру некрасивой – она необычайно обаятельна, – скорее «технически недостаточной». При этом ничуть не пострадала атмосфера грустного путешествия по руинам погибшего сказочного королевства, а значит, арт-дизайн победил,

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360
Жанр:
action-adventure
Зарубежный издатель:
Namco Bandai
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Game Republic
Количество игроков:
1
Режиссёр:
Такаси Сёно
Мультиплеер:
нет
Обозреваемая версия:
PlayStation 3
Страна происхождения:
Япония (Токио)

Уже в продаже



Должны быть в мире вещи, которые не меняются. Истории, которые вы читали в детстве, или сказки, что мама рассказывала перед сном. Листая книжку с картинками, я уверен: эти чувства понятны всем, такой взгляд на мир универсален.

Дайсуке Утияма, продюсер

Арт-директор Game Republic Сосуке Мияура вспоминал, что, приступая к разработке художественной концепции «Мадзина», черпал вдохновение в работах русского аниматора Юрия Норштейна и книжных иллюстрациях американского писателя Мориса Стендака. На ранних эскизах некоторое родство особенно заметно.







Игра, даром что не самая красивая, буквально напоена поэтическими кадрами. Пожалуй, поэтому её неторопливость воспринимается как должное и не вызывает раздражения. «Мадзин» – тот самый случай, когда за игрой «отдыхаешь душой».

* В пересчёте на геймерское время – 11-12 часов на прохождение без подсказок плюс ещё несколько часов на сбор секретов и получение «настоящей» концовки.

и видеть игру получается не глазами, но сердцем.

При этом, к сожалению, всё равно слишком заметно, что издатель в «Мадзина» не вкладывался, и оттого, вероятно, игра, не понуждаемая идти протоптанными коммерческими тропами, строит свой милый сказочный мирок, живущий по своим законам. Как результат: «Мадзин» не может похвастать тем блокбастерным лоском, каким щеголяет тот же Enslaved, не пыжится поразить скриптовыми хлопушками и просчитанными wow-моментами, но быстро увлекает в свою реальность, главным достоянием которой видится именно рутина прохождения, сама игра. И, конечно, особая магия неспешной сказочной притчи. Точно бабушкина книга в обветшалом переплёте, на истёртых страницах которой неведомым образом вдруг оживают иллюстрации многолетней давности – в то время как глянцевые красоты недавно переизданной сказки так и остаются яркими, но плоскими картинками, не трогающими душу и не дразнящими воображение.

Наверное, поэтому многие элементы «Мадзина» на первый взгляд не имеют для игры практической ценности. Скажем, динамическая смена дня и ночи не особенно влияет на геймплей, хоть разработчики и попытались придать ей практический смысл, запрятав повсюду частички памяти Мадзина, проявляющиеся золотистым свечением лишь в темноте. При этом у зарева близящегося восхода, сменяющего тёмный предрассветный час, яркого золотистого полдня и таинственных вечерних сумерек есть своя важная миссия – показать протяжённость во времени приключения странной парочки, ведь оно длится не пару часов и, пожалуй, даже не одну неделю*. Это долгое сотрудничество двух непохожих существ, из которого постепенно рождается настоящая дружба. А тема дружбы в «Мадзине» действительно важна, её разработчики пытаются передать самой игрой. В сражениях ли или в решении головоломок, персонажи помогают друг другу,



Вверху: Мадзин приговаривает, раздавая оплеухи врагам, хвалит сообразительность Тепеу в решении головоломок, умильно покряхтывает, взбираясь на уступы… Даже когда самого его не видно, о нём просто невозможно забыть. Порой ловишь себя на том, что чувствуешь какой-то дискомфорт, если за спиной почему-то не слышно знакомых шагов.
Отдельно хочется похвалить русскую озвучку: многим она покажется получше оригинальной, хоть и потребует ввиду своей специфики некоторого привыкания.



Слева: Там и сям встречаются «странные японские штуки», на которые один геймер покрутит пальцем у виска, в то время как другой их примет с радостью. Например, Мадзин и Тепеу любят станцевать победный танец после особо трудного сражения.

и лишь разумно используя не только силы главного героя, но и готовность к сотрудничеству его спутника, геймер улучшает их отношения, «прокачивает уровень дружбы». На геймплее этот рост сказывается, главным образом, через разучивание новых контекстных приёмов для драки, но не это главное. Куда важнее необходимость думать не только о себе, но и Мадзине, большом добром чудище с силой слона и душой ребёнка.

Симпатичного увальня попросту не выходит воспринимать как бота: его поведение в игре, своеобразная, «детская» речь, стремление похвалить игрока или пожаловаться ему – всё это искусно продолжает образ персонажа, всегда удерживая его «в роли» и не позволяя думать о нём, как о ещё одном наборе AI-скриптов. В сознании игрока Мадзин всегда остаётся собой – будь он хоть в игре, хоть в видеоролике, хоть в стилизованных мультфильмах-воспоминаниях.

Ключ к интересному геймплею – как и сама нарастающая эмоциональная привязанность к, вроде бы, второстепенному герою, – в непохожести Мадзина на привычных «вторых персонажей» видеоигр. Он не



КЛЮЧ К ИНТЕРЕСНОМУ ГЕЙМПЛЕЮ – В НЕПОХОЖЕСТИ МАДЗИНА НА ПРИВЫЧНЫХ «ВТОРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ» ВИДЕОИГР.

Как приручить Мадзина

Мадзин достаточно самостоятелен и без ваших команд: следуя за героем, сам выбирает путь, вступает в бой, если наткнётся на врага, когда понадобится – позовёт на помощь. Руководить им предлагается посредством прямых команд: «Следовать», «Ждать», «Пригнуться» (необходимо, чтобы запрыгнуть повыше со спины напарника) и т.д., а также контекстного «Взаимодействия», которое в драке задаст конкретную цель, а в головоломках укажет Мадзину на дверь или рычаг. За все эти указания отвечает связка правого шифта и лицевых кнопок геймпада. Ещё один шифт, привязанный к тем же кнопкам, отведён под магию. Сам Мадзин, в начале сюжета буквально лишённый всех своих сил, по ходу игры набирается новых (для главного героя, а вместе с ним и геймера) умений, помогающих как в бою, так и в продвижении по королевству, которое обставлено в классической манере «новые способности открывают новые двери», знакомой по многим вдохновлённым «Зельдой» action-RPG.



дублирует героя игрока, его не нужно «эскортировать», как не нужно и постоянно опекать. Напротив, в любом сражении именно он – главная сила, которую нужно лишь немного направить и оградить от возможных помех. При этом помощь главного героя, Тепеу, хоть и не необходима, всё же очень важна: без его – ваших – своевременных действий драка может неоправданно затянуться и стоить куда большей крови.

Когда вступаешь в драку с таким союзником, как Мадзин, – это одно, он силён, он убережёт от Тьмы, если и его уберечь от вёртких и назойливых противников, способных обездвижить исполина или иным способом навредить ему. Когда же приходится наведываться в гости к врагу в одиночку, игра меняется: обычные, ещё минуту назад совсем нестрашные противники вдруг кажутся неодолимыми, сражаться с ними в открытую невыгодно – приходится полагаться на скрытность и смекалку, именно с их помощью получится на какое-то время избавиться от опасности (насовсем одолеть врагов во всём мире может только Мадзин, способный поглощать Тьму) и вздохнуть спокойно. Впрочем, смекалку вообще никогда забывать не стоит: практически всегда и везде в поделённом на «комнаты» мире игры можно отыскать более интересный и изящный способ справиться с проблемой, нежели бездумно выбежать на лобное место, размахивая кулаками, завидев всякую

Вверху: Не поражены Тьмой лишь птицы и мелкие животные. Именно они вырастили Тепеу и, разведав, где заточён Мадзин, снарядили в путь.

Примечательно, что имён обоих главных персонажей мы, в общем-то, не слышим. Мадзин – обидное прозвище, данное невиданному зверю людьми давным-давно; в переводе с японского это слово означает «некто злой» и само по себе оно не очень-то хорошее, напоминающее нашего «Бабая». Тепеу – имя давнего друга, которым Мадзин с упорством называет друга нынешнего. Тем временем истинное имя Хранителя К'умаркая, Теотль, многое расскажет тому, кто немного знаком с ацтекской мифологией, равно как и имена прочих участников этой истории, сплошь имена богов: Тоси, Шолотль, Иштаб и других. Интересно и имя Тепеу, которое и не имя даже – слово на языке индейцев майя, титул короля-завоевателя. Эти знания, пожалуй, не помогут лучше прочувствовать в общем-то универсальную историю игры, но вкупе с интригующим арт-дизайном и общей «экзотичностью» сеттинга, живо напоминающем о приключениях Принца и Элики, подчеркнут странную красоту этой доброй и грустной сказки.

Сказка для взрослых

Сохраняя высокую сложность головоломок, авторы то и дело нашёптывают игроку подсказки. Их стараниями сам волшебный мир и его обитатели, ещё не поражённые Тьмой, помогают как могут: у рычагов и прочих «интерактивных объектов» кружат бирюзовые мотыльки, а там, куда предстоит взобраться при помощи Мадзина, неизменно посвёркивает боками золотистая саламандра. Частенько даже птицы и мыши – глаза и уши Тепеу на руинах погибшего королевства, делятся полезными наблюдениями или припоминают что-то важное из древних легенд. Поначалу их напыщенные подсказки смешат, но по мере того как постепенно свыкаешься с игрой, настраиваешься на её волну, соглашаешься: так действительно лучше. Тем не менее, признаюсь честно, несмотря на всю сказочность, я не вижу «Мадзина» подходящим развлечением для детей. Скорее уж поверю, что иной взрослый дядя полезет на YouTube искать разгадку очередной головоломки или стратегию для битвы с боссом.



новую группу врагов. Оставьте Мадзина где-нибудь в уголке и тихонько оглядитесь, не привлекая к себе внимания. Наверняка кажущийся поначалу хаотичным пейзаж из бочек с порохом, лестниц, слабых стен и узких проходов вдруг сложится в голове в красивую и стройную схему, реализовать которую – отдельное удовольствие. Это в некотором смысле – дополнительное измерение игры, ещё один пласт головоломок, которым можно при желании пренебречь, а в отсутствие желаний – и вовсе не заметить. В конце концов, это ваше решение – прокачивать силу и выносливость Тепеу или постараться поднять «уровень дружбы», полагаясь на совместные действия необычного дуэта человека и чудовища.

И всё же драться придётся. И не так уж долго стычки с порождениями Тьмы будут оставаться простыми. Чем ближе герои к цели, тем опаснее враги; появятся и такие, справиться с которыми получится лишь сообща, приложив немало сил и продемонстрировав настоящее умение. Так что не стоит думать, будто схватки здесь задвинуты на дальний план только потому, что боевая система недостаточно обширна по меркам современных слэшеров, а сам Мадзин, ударная сила отряда, не мгновенно реагирует на команды и подчас своевольничает в бою. Скорее, боевые элементы осознанно уведены в тень, дабы не превращать полное загадок сказочное путешествие в ещё один боевик с красивыми бэкграундами. Громко топая, со свойственной ему «неуклюжей грацией» Мадзин всё-таки обходит ловушку, в которую угодили авторы Enslaved: Odyssey to the West – игра неспешна, действительно сказочна и по-настоящему задействует обоих героев, не скатываясь при этом ни в перенасыщенный сражениями экшн, ни в чистый пазл с чередующимися элементами.

Геймплейный «черновик» прост, но надёжен: попав на новую территорию, игрок сперва ищет способ очистить её от монстров, а затем, когда эта задача выполнена… О, затем начинается самое интересное: исследование этой местности, возня с рычагами, нахождение неочевидных путей, сундуков и способа решить задачку, которую ещё предстоит уразуметь. И выполнена эта – большая! – часть игры просто на отлично. Тут никто не обидит играющего опостылевшими заданиями-затычками в духе «вот тебе ключ, неси его к двери» или «поставь три ящика на три кнопки», здешние пазлы более… артистичны. При этом рассказывать о них, как будто и нечего. Сами по себе используемые схемы не слишком отличаются от тех, что мы знаем по прочим приключенческим играм (особенно часто вспоминается Tomb Raider), при этом они, как правило, изящны, логичны и не больно просты – скорее уж достаточно сложны, чтобы отпугнуть детей. Зато обильны, всегда интересны и, главное, хорошо используют ключевую особенность игры – совместные усилия двух непохожих персонажей.



Признаться, при всём при этом не так-то легко найти альтернативу – ведь сравнивать «Мадзина» приходится либо с древней Ico, либо с будущей The Last Guardian, все прочие «дуэтные» игры просто недостаточно дуэтны. Вспомните, в Prince of Persia 2008-го Принц и Элика представали для игрока своего рода единым существом, целиком зависящим от воли игрока, а Трип в упомянутом уже Enslaved скорее исполняла при Манки роль NPC, нежели являлась полноправным участником приключения. Иными словами, ни Трип, ни Элика, ни даже Йорда из Ico не были в достаточной мере вписаны непосредственно в игру, в геймплей – и именно это позволяет рассматривать «Мадзина» как явление если не уникальное, то уж точно экзотичное в нашей средней полосе.

Конечно, не всё столь радужно. Человек без волшебной пыльцы в глазах сразу обнаружит букет пусть нестрашных, но обидных недочётов, в общем-то, свойственных всем подобным играм: помимо «недорогой, но опрятной» графики здесь и неприспособленная к самостоятельной жизни камера, и некоторая неповоротливость боевой системы, и даже небольшие нарушения ритма. Человек въедливый обязательно добавит к списку некоторые проблемы с самоопределением игры (мало кому удаётся рассказать сказку, одинаково интересную и взрослым и детям; «Мадзин» честно пытается, но неуместность некоторых «детских» элементов всё-таки слишком бросается в глаза) и неочевидность иных геймплейных механик. Всё это не столь страшно, чтобы отпугнуть заинтересовавшегося геймера, да и, чего греха таить, игры такого толка появляются отнюдь не так часто, как хотелось бы, но факты штука упрямая, и они говорят, что игра перед нами ничуть не идеальная. Она подчас неуклюжая, как и сам Мадзин, но и столь же очаровательная. Притом – не годится для всех и каждого и готова терпеливо ждать своего Тепеу, того, кто поймёт и оценит. Эти строки – для вас.

ОЦЕНКА 8.0



Отнятая у Мадзина сила проступает из земли плодами, так сама природа пытается вернуть Хранителя в мир. «No Majin – No Life», – под таким девизом работала над игрой команда Game Republic, как утверждает Дайсуке Утияма. Кстати, зовут Мадзина Теотль. Намёк: это «говорящее» имя.

Great minds think alike

Сравнение с играми Фумито Уэды намекает на определённую схожесть «Мадзина» с той же Ico, и схожесть эта порой педалируется уж очень отчётливо. И хотя прямых заимствований не найти (напротив – можно потратить немало времени, загибая пальцы в поисках существенных различий), обе эти игры, как в графическом, так и в игровом дизайне, отдалены от мейнстрима в одном и том же направлении, что в отсутствие должного жанрового фона сближает их сильнее, чем, возможно, того бы хотелось создателям. И тема эта покажется ещё более скользкой, если вспомнить о The Last Guardian – игре, которой Фумито Уэда занимается в настоящее время. Её геймплей ещё не был продемонстрирован, но есть все основания полагать, что интригующий дуэт мальчика и гигантского Зверя во многом напомнит о дружбе Тепеу и Мадзина. Разработчикам из Game Republic не однажды приходилось отвечать на «коварные» вопросы журналистов относительно этого – намеренного или нет – сходства, и дежурный ответ представителей издательства Namco Bandai заключается в том, что Majin and the Forsaken City находился в разработке задолго до анонса The Last Guardian, в то время как сама концепция и вовсе родилась много лет назад. Между прочим, изначально предполагалось, что игрок будет переключаться между персонажами, но позднее от этого подхода отказались. Авторы хотели сосредоточиться на том, чтобы передать идею зарождающейся дружбы, для чего лучше подходит нынешняя схема, когда играющий ассоциирует себя с главным героем и вместе с ним постепенно узнаёт своего загадочного компаньона.



Текст и звук на русском языке



Юрий Левандовский

Gran Turismo 5

Как и обещали в прошлом номере, мы тщательно и без ненужной спешки изучили новый шедевр от Polyphony Digital. Оценили разные режимы, установили попутно три свежих патча и наконец можем с полным правом вынести финальный вердикт, ответив на вопрос, удалось ли Кадзунори Ямаути создать идеальную гоночную игру.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3
Жанр:
racing.simulation
Зарубежный издатель:
SCEE
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Polyphony Digital
Мультиплеер:
vs.local/online
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Начнем с одиночных режимов. Их всего два, основной – Gran Turismo и «Быстрая игра» – для тех, кому пятая часть досталась на пару часов и скорее хочется просто покататься. Внутри основного режима прячется гигантское количество всевозможных опций и соревнований. Когда впервые попадаешь сюда, глаза разбегаются от количества кнопочек и картиночек, теснящихся на экране. Основное меню GT5 теперь напоминает рубку управления космическим кораблем, простота и лаконичность GT5: Prologue канули в Лету, как и карта мира из GT4.

Впрочем, уже после пары дней игры организация меню кажется идеальной – все опции доступны сразу же. Очень интересным нам представляется решение с покупкой машин, ведь, как известно, теперь автопарк поделен на «стандартные» и «элитные модели»: первые продаются только в магазине подержанных авто, вторые – в салонах. Таким образом, у игрока есть возможность осмотреть сразу все элитные машины игры.

Далее, нужно рассказать о двух режимах – A-Spec и B-Spec. Как и в GT4, здесь есть возможность выбрать, хотите ли вы сами участвовать во всех заездах или примете решение выпустить на трек виртуального гонщика. Но есть и одно существенное отличие: теперь заезды в A-Spec никак не пересекаются с B-Spec, и прокачка в них раздельная – невозможно заставить виртуального гонщика ездить многокруговые марафоны вместо себя или наоборот, лично подменить «виртуала» на какой-то гонке. Про саму прокачку мы уже много писали в прошлом номере, поэтому скажу лишь, что если для A-Spec с ростом уровня увеличивается число гонок и машин, которые можно себе позволить, то в B-Spec помимо этого повышаются еще и характеристики пилота: скорость, психическая устойчивость и физическая сила. Вдобавок у пилота есть непрокачиваемый параметр «характер». Все эти показатели в сумме отвечают за то, насколько хорошо наёмный пилот ездит по треку. Поначалу он медленный, быстро выходит из себя и поэтому часто ошибается, но со временем это пройдет. Сам по себе режим очень медитативный: вы практически ни на что не влияете на треке, можете спокойно общаться в Интернете или читать книгу, временами обращая внимание на трансляцию заезда с вашим пилотом. Главной вашей задачей будет подобрать правильную



Трассы, о которых вы всегда мечтали

Помимо всего прочего, GT5 поразила всех пользователей тем, что в игру встроен редактор трасс. Он, конечно, не позволит вам взять «Судзуку» и налепить самому поворотов как вздумается. В нем можно выбрать один из четырех пейзажей, где будет происходить гонка, выбрать время суток и количество секторов, из которых состоит трасса. А затем уже на каждом секторе можно менять параметры его длины, сложности и количества поворотов. Настраивая таким образом множество заранее заготовленных параметров, можно создать трассу по своему желанию – хоть асфальтовый овал, хоть длиннющую гравийную трассу с кучей резких поворотов. Может быть, таких же шедевров, как треки от разработчиков, у вас и не получится, но штука всё равно очень интересная.

машину – виртуальные гонщики весьма требовательны в этом аспекте. Например, мой подопытный C. Schumacher совершенно не воспринимал те машины, на которых я запросто с огромным отрывом завоевывал первые места (особенно он невзлюбил мой ненаглядный Ford Mustang Mach 1, долго и упорно настраивавшийся на победу), зато отлично ездил на заводских машинах. Парадокс. Поверьте, подбор «правильной» машины – залог успеха. Да, вы можете приказывать вашему пилоту «ехать быстрее» или «обгонять», но чаще всего это приводит к разворотам и, как следствие, последнему месту в зачёте. Тем не менее, B-Spec – приятное дополнение, позволяющее даже совершенно не умеющим ездить людям полюбоваться всей красотой Gran Turismo 5.

Все остальные будут упорно прокачиваться и открывать доступ к новым гонкам в режиме A-spec. И это очень, очень увлекательно. Все выпуски Gran Turismo каким-то волшебным образом увлекали любого, кто включал игру, не стала исключением и пятая часть. Хотите получать лицензии, стараться выиграть золотые награды, постигать азы спортивного вождения – без вопросов. Нравятся необычные виды соревнований? Вот вам картинг, вот вам NASCAR, вот вам ралли, открывайте, учитесь, получайте удовольствие. И не важно, фанат ли вы автогонок или просто любите красивые машины, каждый здесь находит что-то свое и оторваться от игры совершенно невозможно.

И ведь Polyphony Digital, однажды подсадив вас на этот наркотик, исправно поставляет все новые и новые дозы. После выхода апдейта, совершенствующего игру до версии 1.05, в меню появилась новая иконка – «Сезонные мероприятия», отныне здесь находятся обновляемые соревнования от самих разработчиков. То есть, даже если вы уже прошли все, что только можно, прокачались до сорокового уровня и взяли золото на каждой лицензии, с периодичностью в один-два месяца, у вас всё равно будут появляться поводы вернуться к игре: дополнительные соревнования. И это не просто гонки на время или дрифт на очки с таблицей рекордов. Здесь нам предлагают одиночные заезды с ограничениями еще более жесткими, чем в обычных гонках A-Spec, что автоматически означает намного более высокую сложность, а следовательно и повышенный интерес со стороны профи.

Вообще Gran Turismo 5 меньше всего напоминает обычную консольную игру – она, как сказал Кадзунори Ямаути, словно живой организм: постоянно развивается и растет. Каждый новый апдейт направлен не на починку каких-то плохо работающих вещей, а на добавление новых. Так, помимо сезонных мероприятий у нас уже есть механические повреждения, огромные возможности по настройке лобби в онлайне и возможность отключать HUD. Причем последнее появилось благодаря просьбам форумчан с сайта



Вверху: Основное меню игры: «Сезонные мероприятия» и «Сетевой салон коллекционера» появились уже после третьего патча. Интересно, если разработчики захотят внести еще пару опций, куда они разместят кнопки?

Блеск и нищета GT5

Думаете, разговоры о парадоксальности графики были для красного словца? Тогда убедитесь собственными глазами: непросто представить, что все эти скриншоты – из одной игры, правда?













Внизу: Как видите, игра целиком на русском языке, и весьма хорошо переведена. Единственная проблема наблюдается с переносами слов: их попросту нет.

ОДНАЖДЫ ПОДСАДИВ ВАС НА ЭТОТ НАРКОТИК, POLYPHONY DIGITAL ИСПРАВНО ПОСТАВЛЯЕТ ВСЕ НОВЫЕ ДОЗЫ.



gtplanet.net, именно они указали на то, что при виде из кокпита очень сильно мешают висящие на экране элементы HUD'a, и разработчики откликнулись, дали нам право на кнопку «выкл». Чувствовать эту заботу очень приятно, ведь Gran Turismo частенько поругивали именно за отсутствие комьюнити, которым так славна Forza. Теперь очевидно, что комьюнити существовало всегда, но лишь теперь оно вступает в силу, получив поддержку и отклик от разработчиков.

Наверное, вы ждете каких-то сухих цифр: сколько машин в игре, сколько трасс, сколько часов займет прохождение. Извольте. Машин много – больше тысячи, но нормальных из них чуть больше двухсот. Да, вы правильно поняли, речь идет об элитных. Причем вся эта морока с разделением автопарка на «стандартные» и «элитные» образцы, подчас рождает больше вопросов, чем успеваешь получить ответов. К примеру, многие стандартные модели выглядят весьма и весьма неплохо, но ведь играть без кокпита уже совсем не интересно. При этом некоторые из них умудряются выглядеть просто непотребно, и когда у тебя на трассе вместе с идеальными «элитами» попадаются вот такие гадкие утята, весь магический эффект фотореалистичной гонки тут же испаряется. И совсем не понятно, зачем было тратить силы на создание этих стандартных машин, проработку физики, замену звуков… Ведь что бы там ни говорили, но это никак не портированные из четвертой части модели. Графически – да, это копии авто из игры прошлого поколения, но ведь и ездят, и звучат они по-новому. Не проще ли было использовать потраченное на них время (вдумайтесь только: восемьсот «стандартных» машин!) на создание еще хотя бы сотни «элитных»? Пожалуй, это главный вопрос, который мучает сегодня всех владельцев Gran Turismo 5, не понаслышке знакомых с главным ее конкурентом – Forza Motorsport 3. Ведь какими бы сверхреалистичными ни выглядели модели «элитных» машин, при прямом сравнении они оказываются лишь немногим лучше своих собратьев за авторством Turn 10. А ведь в Forza 3



Одно из новшеств последнего патча – отключение HUD'a. Ездить с видом из кабины теперь намного приятнее: ничто не заслоняет зеркала и реальные приборы.

высокодетализированных автомобилей более четырехсот – и все с кокпитами.

У Gran Turismo 5 есть два неоспоримых козыря перед всеми прочими гоночными симуляторами: наличие разных погодных условий и смена дня и ночи в реальном времени. И сделано все настолько красиво и реалистично, что даже самых скептически настроенных людей заставляет признать – вот такого мы еще никогда не видели. Особенно это относится к смене времени суток. Она доступна почему-то не на всех трассах, но хватает и того, что она есть на Nurburgring Nordschleife и Circuit de la Sarthe, двух самых культовых треках, где проводятся двадцатичетырехчасовые гонки. Фактически, дай нам только эти две трассы со сменой дня и ночи, оставь одни только машины премиум-класса и выпусти игру под названием Gran Turismo 24, и фанаты автогонок все равно будут счастливы, ведь поездки по ночному «Зеленому аду» рождают такие незабываемые ощущения, что за один только восход солнца хочется разом простить все недочеты и странности, которые есть в игре, и скорее выставить ей десятку.

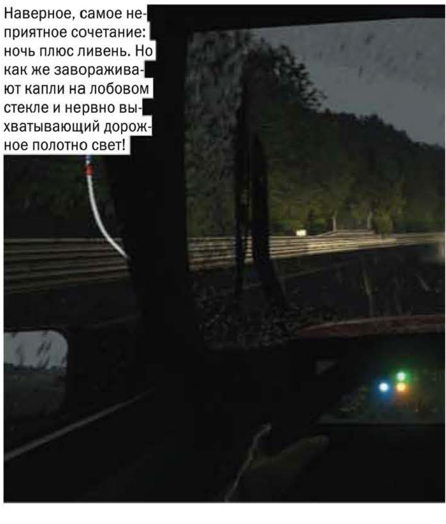
А все потому, что игра великолепно работает с освещением. Мы уже писали, что здесь лучшие световые эффекты из всех виденных нами автогонок, и повторим это вновь: они великолепны.

ЗДЕСЬ ЛУЧШИЕ СВЕТОВЫЕ ЭФФЕКТЫ ИЗ ВСЕХ ВИДЕННЫХ НАМИ АВТОГОНОК.

И все же многочисленные достоинства Gran Turismo 5 вовсе не отменяют тех огромных проблем, которые у игры есть. Главная из них – кошмарные деревья и минимальное количество полигонов во всей местности, что окружает трек. И этот позор – по соседству с тремя эталонами: освещением, моделями «элитных» машин и дорогой! Да-да, дорога и ее покрытие переданы на отлично. На трассах в наличии не просто перепады высот – Gran Turismo, на зависть большинству конкурентов, может похвастаться настоящим рельефом дорожного полотна: кочками, выбоинами… Это намного усиливает правдоподобность ощущений от езды. А вот со всем, что окружает эту изумительную дорогу, по которой летят великолепные авто, не в состоянии совладать на достойном уровне качества. Взять тот же Ле-Ман: трасса воссоздана великолепно, ездить по ней огромное удовольствие, но стоит притормозить и взглянуть на симпатичный домик, травку или даже отбойники, и тут вас настигнет весь ужас бедственного положение бэкграунда Gran

Внизу: Вот так выглядят хорошие «стандартные» машины в Gran Turismo 5. Весьма неплохо, пока не увидишь элитные модели.





Наверное, самое неприятное сочетание: ночь плюс ливень. Но как же завораживают капли на лобовом стекле и нервно выхватывающий дорожное полотно свет!

Пластилиновые автомобили

Еще одна неоднозначная вещь в игре – повреждения. С одной стороны, они незаскриптованные, а значит, машины мнутся как хотят, что намного интереснее всегда одинаково погнутых бамперов из Forza Motorsport 3. С другой стороны… взгляните сами. Вам не кажется все это немного странным?









Вверху: Как мы и говорили, смена погоды происходит в реальном времени: дождь может закончиться через пару секунд, а вот лобовое стекло будет сохнуть еще долго.

Turismo 5. Квадратные дома с нарисованными окнами и двухмерные зрители под плоскими деревьями, воткнутыми в плохо текстурированную имитацию земли. Но если не останавливаться, не приглядываться, не искать недостатки намеренно, а просто играть – ездить, сосредоточившись на дороге и думая о следующем повороте, а не над убогой ёлкой в двадцати метрах от трассы, Gran Turismo 5 выглядит отлично. Нет, правда, никаких извинительных преувеличений: когда едешь по знаменитым трекам вроде Suzuka или Laguna Seca, складывается впечатление, что это без пяти минут фотографические копии реальных трасс. Парадокс.

Еще один парадокс связан с повреждениями, о которых столько говорили перед выходом игры. Как мы и писали в прошлой статье, изначально в GT5 их толком и нет, сносные графические повреждения, ничуть не влияющие на управление машиной, открываются только после прокачки до двадцатого уровня, и нет никакой возможности включить или выключить их по собственному желанию. Однако после выхода двух последних патчей, у нас мало того, что есть желанный «выключатель», так еще и появились наконец обещанные механические повреждения. Причем исполнено это все на уровне той же Forza 3: машины мнутся, теряют мощность, «зацикливаются» на какой-либо поворот, но при этом отказываются терять детали, да и чаще всего спокойно продолжают ездить после столкновения со стеной на скорости двести километров в час. И тут возникает вопрос: а оно нам вообще было нужно? С одной стороны, «повреждения – это всегда здорово», с другой, GT5 – симулятор настолько реалистичный, что и система повреждений ей подобает лишь реальная, где серьёзное столкновение означает разбитую машину и снятие с соревнований. Но перед нами все-таки игра, а у игры свои законы, и все вместе никак не вяжется. Вот и выходит – повреждения есть, они весьма недурны, и выиграть гонку после даже легкого столкновения уже невозможно, но надо ли оно нам? Может, было бы лучше, если вместо этого разработчики потратили бы время на то, чтобы сделать еще «элитных» машин?

Внизу: Элитные автомобили на трассе выглядят совершенно бесподобно. Никакого обмана – на трассе они такие же красивые, как и в меню выбора.

Здесь, наверное, нужно заметить, что физика на асфальте в GT5 просто бесподобна, да и ралли весьма неплохи, хоть до полноценного гравийного симулятора еще есть куда расти, и пора уже подвести итог, но…

Но новая Gran Turismo совершенно немыслима без онлайна. Впервые безоговорочно хочется похвалить разработчиков за то, как они интегрировали в игру онлайн. Мало того что можно наконец-то делать приватные комнаты и спокойно гонять с друзьями – игра буквально вся, целиком испещрена онлайн-вкраплениями. Помимо уже названных сезонных мероприятий здесь есть совершенно потрясающая статистика на всех ваших друзей, тоже играющих в GT5: вы можете не просто смотреть, кто сколько гонок выиграл и какие лицензии получил, вы можете видеть полную историю действий вплоть до того, кто и какую машину вчера купил и какое соревнование выиграл. Также вы можете размещать в Сети свои фотографии из фоторежима, чтобы друзья, заглянув на вашу страницу, могли их посмотреть. Вы сможете дарить машины, запчасти и даже краску для кузова. Но еще интереснее то, что у каждого пользователя отныне есть свой форум, и вы можете спокойно оставлять там сообщения, которые будут видны всем, а можете адресно отправлять внутреннюю почту. В итоге вырисовывается огромная онлайн-составляющая, которая и с гонками-то почти никак не связана – это настоящий мир Gran Turismo.

Конечно, остались и еще какие-то не освещенные темы, ведь в игре есть затягивающий и отлично реализованный фото-режим, здесь на трассах дует ветер и разработчики не поленились включить просчет физики шлейфа брызг, летящих из-под колёс… И пускай Gran Turismo 5 не совершенна, она обладает таким поистине непреодолимым шармом и необъяснимым магическим притяжением, что оторваться от нее просто невозможно. И неважно, что деревья плоские, а на машины нельзя наносить аэрографию, пятая часть великой игры все равно останется в истории как одна из лучших автогонок десятилетия.

ОЦЕНКА 9.0





Кадзунори Ямаути. Человек в погоне за идеалом

Создатель и бессменный лидер серии автосимуляторов Gran Turismo Кадзунори Ямаути хорошо известен своим перфекционизмом даже тем, кто автогонками обычно не интересуется. Благодаря его стремлению довести до совершенства каждую деталь, верно уложить всякий штрих, любую новую игру из линейки Gran Turismo затаив дыхание ждут как поклонники автомобильного спорта, так и все те, кто просто любит и понимает машины. Более того, все они – все мы – готовы ждать годами. Просто потому, что Кадзунори Ямаути знает, что делает, с умом использует все доступное время, чтобы еще на шаг приблизить игру к идеалу. О том, как создавалась Gran Turismo 5, а также о том, что работа над ней ни на минуту не останавливается и после того, как диски ушли в печать, рассказывал собравшимся на презентации игры в Мадриде журналистам сам Ямаути-сан.

О машинах реальных…

Думаю, вы знаете, что многие современные автомобили, особенно очень мощные, становятся все более похожими друг на друга как по исполнению, так и по ощущениям от вождения. Иногда невозможно отличить, на какой машине ты сейчас едешь. И всё потому, что спорткары развились до той ступени эволюции, когда уже сложно сделать что-то намного лучше всех остальных. Например строение кузова у многих машин становится едва ли не одинаковым. Возьмём Ferrari 458 Italia и Ford GT: если взглянуть только на монокок, вы увидите, что эти авто практически близнецы. Поэтому многие производители в старании добавить своему детищу оригинальности придают значение каким-то определенным ощущениям при вождении, отдаче, идущей на руль от дороги, или выделяя определенные звуки двигателя в салоне. В игре мы стараемся передавать все эти маркеры индивидуальности максимально близко к оригиналу, не добавляя ничего от себя. Например в Lexus LFA инженеры очень долго работали над звуком двигателя машины и тем, как он должен восприниматься внутри салона. Они даже сделали специальную систему передачи звука в кокпит, чтобы пилот не просто слышал, как работает мотор, но чтобы звук становился громче на определенных оборотах. И мы в свою очередь в полном объёме воссоздали этот эффект в Gran Turismo 5.

…и виртуальных

Gran Turismo 5 во всех своих аспектах была очень сложной для производства. И знаете, есть огромная разница между «создать что-то» и «довести это до совершенства». И зачастую на пути между этими пунктами возникает множество проблем, подчас приходится даже полностью избавиться от чего-то старого и переделать все с нуля. Вдобавок, это, наверное, самый длинный этап в создании игры. Мы и сейчас стараемся совершенствовать Gran Turismo 5, выпускать апдейты, чтобы она становилась все лучше и лучше. И я думаю, будет сложно найти конечную точку этого процесса совершенствования.



Перевод: Юрий Левандовский

Материал предоставлен Sony Computer Entertainment

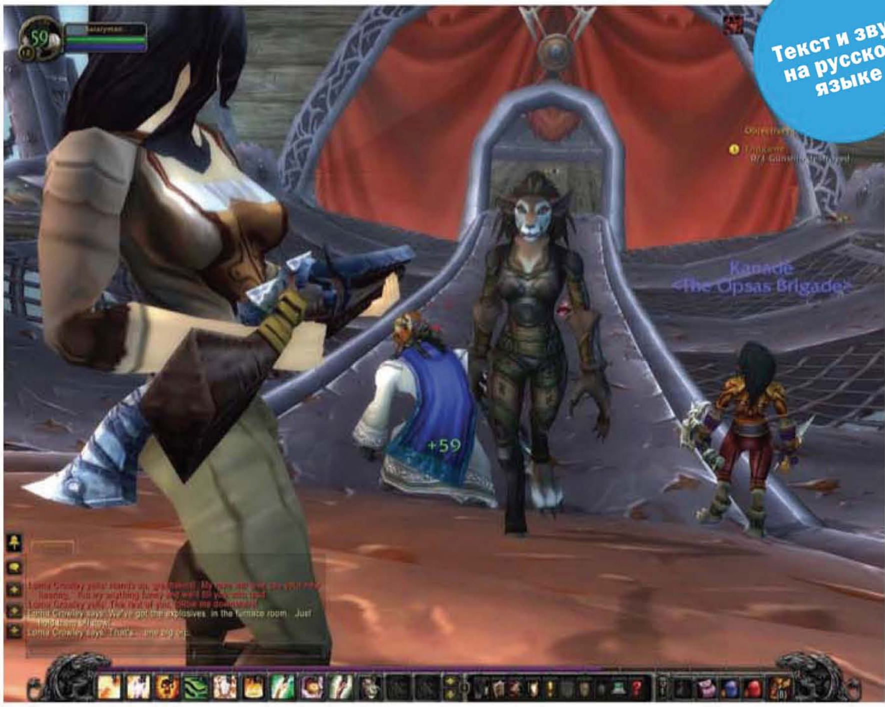
GT5 – игра не из тех, что можно доделать до точки, отдать пользователям и забыть. Сегодня, когда все пропитано онлайном, GT5 – будто город с миллионами жителей, население которого постоянно растет. И наша работа – прислушиваться к их голосам, и достраивать город так, чтобы все его жители получили как можно больше удобства. Количество апдейтов и скорость, с которой они будут появляться, зависят от желаний пользователей и наших возможностей. Я и сам стараюсь играть в Gran Turismo так часто, как могу – чтобы ощутить игру с позиции обычного пользователя – и передаю потом всю собранную информацию обратно команде.

Помимо пользователей, мы, конечно же, продолжаем работать со многими производителями. Мы общаемся с различными группами внутри этих компаний, с теми, кто отвечает только за разработку двигателей, теми, на чьих плечах весь проект целиком, с тест-пилотами, участвующими в тестировании машин, и это общение не прекращается, мы продолжаем его практически каждый день.

Что касается технической части игры, мы будем и дальше оптимизировать ее, чтобы она шла все быстрее и плавнее – я думаю, у PlayStation 3 есть еще достаточно не использованных ресурсов. Также мы будем стараться переводить «стандартные» машины в класс «элитных» – вы должны понимать, что это очень долгий процесс, на создание одной «элитной» модели уходит до полугода работы. Тем не менее, мы уже успели «повысить в классе» некоторые авто еще до запуска игры и не намерены на этом останавливаться.




РЕСТЛИНГ НА 2Х2
СМОТРИТЕ С 5 ФЕВРАЛЯ
00:00
REY MYSTERIO®
2X2TV.RU
2x2
РЕКЛАМА



Текст и звук на русском языке



Слева: Блеск и нищета воргенов: им посвящен один из самых интересных фрагментов истории, их квесты дают попробовать все – полеты на разных маунтах и езду в эльфийском «танке» – но когда видишь женщину-оборотня вблизи, хочется вскинуть ружье и сказать, мол, «ни шагу вперед, проклятое создание!»



Евгений Закиров

World of Warcraft: Cataclysm

Бессмысленно отрицать очевидное: World of Warcraft – это массовое явление, которое стало настолько привычным, что уже никто ничему не удивляется. Паладинов, друидов и магов прокачивают школьники, студенты, преподаватели, домохозяйки, менеджеры по связям с общественности, руководители крупных компаний, главные редакторы модных журналов. Это факт. Он, вероятно, украшает творение Blizzard. Но есть и другой факт, не столь радужный – пользовательская база World of Warcraft перестает расти. И эта проблема могла стать фатальной, если бы не Cataclysm.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, Mac OS X
Жанр:
role-playing.MMO.fantasy
Зарубежный издатель:
Activision Blizzard
Российский дистрибьютор:
«1С-СофтКлаб»
Разработчик:
Blizzard
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
online
Страна происхождения:
США

Уже в продаже

Сегодня World of Warcraft сильно отличается от того, что европейские геймеры могли наблюдать в 2005 году. Фактически, Blizzard создали самую успешную модель MMO за всю историю жанра. И если изначально она опиралась на достижения других представителей жанра, то сейчас это – недостижимый идеал, убить который может только время и ряд нюансов, которые методично устраняются разработчиками. WoW изначально была сложной игрой, непонятной и некрасивой. Однако с выходом дополнений порог входа видоизменялся, и к Wrath of the Lich King насладиться приключениями в Восточных королевствах и Калимдоре могли да хоть те же домохозяйки – все стало настолько просто и понятно, что вот прямо садись и делай себе какую-нибудь дренейку-мага.

Но вернемся к вопросу о времени. Дело в том, что с 2004 года (тогда были запущены серверы в США) виртуальный мир менялся очень неохотно. Речь идет о промежутке с первого уровня по шестидесятый. Все самое интересное начиналось с того момента, когда игрок попадал в Outlands (при условии, что он купил дополнение), но ведь пока докачаешься до требуемого уровня можно было потерять всякий интерес. И если до выхода Wrath of the Lich King это было не очень заметно, то после уже и правда становилось скучно, особенно на европейских серверах, когда в «лягушатниках» днем с огнем не сыщешь новых людей. Сегодня это можно показать на примере Northrend: Король-лич пал, борейская тундра опустела, найти помощников для групповых квестов можно только упросив кого-нибудь постарше в гильдии, а поиск напарников для прохождения данжа может занимать полчаса, а то и час.

Однако в этом и прелесть Cataclysm. Неслучайно разработчики говорят о нем как о самом большом дополнении для WoW, таком своего рода ветре перемен. Начиная с того, что изменились все те «скучные», «провисающие» локации из оригинальной игры (Hillsbrad Foothills, например, мне нравились только из-за названия – такая классическая зона для тех, кто в теме, но совершенно бесполезная и некрасивая), добавились новые



Дренейка-вариор проводит инструктаж перед группой клонов Уэса Борланда. На самом деле, сейчас она очень глубоко под водой. На подводной лодке спустилась!





Орк! Играть в карты!

Разумеется, выход очередного дополнения к World of Warcraft не мог не отразиться на ККИ по мотивам. Так, 14 декабря в продажу поступил новый сет, получившийся название Worldbreaker.









квесты, появились две расы, одну из которых ждали очень давно, а к другой еще предстоит привыкнуть (как к дренеям и эльфам крови в свое время), наконец, добавились новые зоны и данжи, плюс был поднят level cap. Для полноты картины не хватает разве что еще одного класса для ветеранов (как Death Knight), но этот недостаток отчасти компенсируется новой профессией – археологией. Достаточно для того, чтобы все вокруг были счастливы? И да, и нет. Причем негативных отзывов поначалу было даже больше, что несколько странно: почти обо всех серьезных перестановках было известно задолго до выхода дополнения – благодаря бета-тестированию, в котором мы тоже принимали участие. Так в чем же проблема? Начать следует с самого привлекательного поначалу, но разочаровывающего впоследствии – с новых рас.

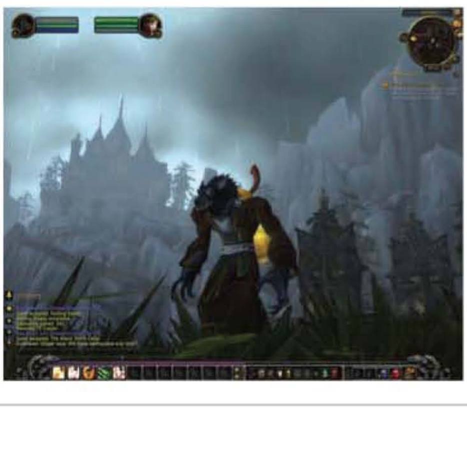
Вверху: Страху и отвращению в городе гоблинов был положен конец, когда над спортивной площадкой пролетел Смертокрыл.

Появления возможности играть за гоблинов ждали очень давно, пускай и не было до конца понятно, на чью сторону эти маленькие зеленые хитрюги переметнутся. Ведь долгое время они выполняли роль торговцев, посредников между Ордой и Альянсом. Они заключали сделки по всему миру, их можно было встретить хоть в пустыне, хоть среди заснеженных гор. Куда ни глянь – всюду гоблины. И особое впечатление производил перевалочный пункт между Калимдором и Восточными королевствами, Booty Bay, где корабли встречала огромная статуя барона Ревилгаза с распростертыми объятьями – ну не дать ни взять статуя Христа-Искупителя в Рио-де-Жанейро (остров, впрочем, так и называется – Janeiro Point). При этом из истории Азерота известно, что вообще-то гоблины всегда были тупыми и жалкими существами, и долгое время они работали на троллей, добывая руду в шахтах. Однако со временем выяснилось, что руда эта оказывает воздействие на живые организмы, и самые благоприятные – они умнеют. Гоблины поумнели, ситуация изменилась: теперь тролли горбатятся в шахтах, а молодчики делают дирижабли, катаются на машинах и изобретают радио. И так продолжалось бы очень долго, если бы Смертокрыл (в англ. варианте – Deathwing) не вырвался на свободу и не стал бы причиной катаклизма, после чего география материков изменилась, руда иссякла, шахты оказались разрушены, а статуя барона потеряла одно ухо и руку. И вот зеленая братия (можно сказать «братва» и не ошибиться) оказалась вынуждена искать спасения. Но, опять же, никто не хотел вставать на чью-либо сторону и воевать – поначалу думали о коммерческой выгоде, о том, как вести бизнес в новых условиях. Не вышло – Альянс дал от ворот поворот; пришлось присоединиться к своим историческим союзникам – Орде.

Гоблины – это первая «карликовая» раса Орды. Они полюбились всем игрокам, поэтому и внимание им уделено особое: до мельчайших деталей продуманная история, забавные начальные квесты, множество мелочей как для фанатов, так и для тех, кто сразу распознает отсылки к поп-культуре. Вдобавок ко

Воргены

Воргены плохо выглядят и особенно это касается женщин, которые почему-то напоминают ланей. Они совершенно нелепо передвигаются на двух задних лапах, что объяснимо, ведь это, по сути, собаки. Что совсем странно, так это пример обратной эволюции: воргены сначала ходят на двух лапах, но по достижении двадцатого уровня учатся бегать на четырех. Впрочем, это вряд ли помогает. И уж тем более не избавит от шуток на тему того, что они уже были в оригинальном WoW, просто раньше не умели говорить, и что маунта у них в силу объективных причин не может быть, ведь они сами ездовые животные орков. Наконец, пример абсолютно бесполезного расового навыка – превращение в человека. Кому это надо, для чего, какая от этого польза? Непонятно. В общем, налицо повторение истории с дренеями. Это показательный пример, ведь сегодня они являются одной из самых популярных раз Альянса. Значит, и к оборотням вскоре привыкнут. Я, например, уж точно прокачаю оборотня-приста – на зависть Орде!



Janeiro Point после катаклизма. Кажется, стало только красивее!



УМЕНИЕ BLIZZARD ПРИВЛЕЧЬ К СВОИМ ИГРАМ ВСЕОБЩЕЕ ВНИМАНИЕ – ЭТО ЛИШЬ ПОЛДЕЛА, ГЛАВНОЕ – УДЕРЖАТЬ ТУ БАЗУ ИГРОКОВ, КОТОРАЯ УЖЕ ЕСТЬ.



всему, они еще и классно выглядят. Улыбающийся уродец с острыми ушами, в которых проделаны туннели, с золотыми зубами и такой показательной гримасой торгаша – это, как говорит Константин Говорун, прекрасно.

А вот у новой расы Альянса не все так гладко. Во-первых, воргены – это как дренеи, непонятно, откуда они взялись и что с ними делать. То есть, конечно, все объясняется по мере прохождения стартового эпизода, просто к тринадцатому уровню, когда готового к новым приключениям оборотня отправляют в Дарнассус, хочется изобразить «фэйспалм» и переключиться на другого персонажа. Это обидно, учитывая и тот факт, что сама по себе история воргенов достаточно интересная, и дальше многое переработано, и реализовано все достаточно смело и разнообразно. Особенно это заметно благодаря приему «фазирования», когда одна локация делится как бы на несколько плоскостей, каналов, и хотя в одном и том же месте происходят два разных события (город до и после нападения оборотней, например), игроки все равно могут собираться в команды – главное, чтобы они находились на одном этапе прохождения. К тому же, здесь представлены все самые интересные виды квестов, причем даже дают покататься на военной технике ночных эльфов (тогда происходящее напоминает какое-нибудь фанатское дополнение к Warcraft III) и запустить себя с катапульты на вражеский корабль, - и тогда степень абсурдности происходящего поднимается до заоблачных высот. В отдельно взятых эпизодах хочется набирать команду /facepalm чуть ли не каждые тридцать секунд, настолько все дико. Но недостаток совсем не в этом, а в том, что у них нет «домашнего мира», как у дренеев или эльфов крови. Это обидно.

Перемены значением поменьше – увеличение максимального уровня, новые зоны и квесты – можно обсуждать долго, но это регулярно отлаживаемый и модифицируемый контент, финальную версию которого, с работающими цепочками заданий и правильными обозначениями на карте, можно будет увидеть разве что к релизу первого большого патча. Что действительно имеет значение, так это множество внутренних изменений, про которые не пишут на упаковке с игрой. Одно из них вызвало негодование многих игроков, и их можно понять. Речь идет о переработанной ветви талантов – вечной головной боли на всех этапах освоения Азерота.

Таланты сбрасывали и раньше, это нормальная практика. Небольшое изменение в балансе – и кропотливо составленная ветвь разрушалась. Приходилось заново искать представителей такого же класса и смотреть, что там и как. При этом если раньше можно было свободно цеплять навыки из разных разделов, то теперь нет. Вернее, как: сначала надо выбрать одно направление развития персонажа, приобрести там таланты до последнего (все покупать не обязательно, но финальный нужен), и только после этого можно ставить что-то на стороне. Разумеется, сделали это из необходимости подкорректировать баланс для высокоуровневых персонажей, но все равно странно, что не пошли по пути экстенсивного развития, то есть просто не прибавили десять новых иконок-навыков.

Второе важное изменение касается гильдий. Раньше участие в них было делом добровольным, причем ситуация, когда одна гильдия распадается спустя неделю после собрания, не являлась редкостью. Теперь все не так. С выходом Cataclysm гильдия получила новую роль, стала организацией, без которой играть сложно, глупо и неправильно. Эффект заметен сразу: на моем сервере некогда не

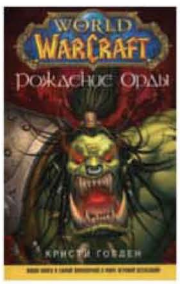
Вверху: Подводная локация, конечно, очень красивая, но сложная поначалу и скучная под конец.

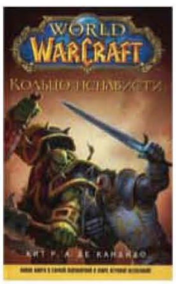
Внизу: Time is money, friend! Жизненная установка гоблинов заслуживает уважения.



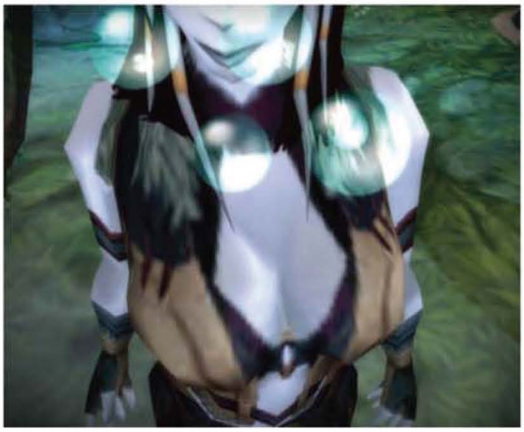
Орк! Читать!

Почти одновременно с поступлением в продажу World of Warcraft: Cataclysm на полках книжных магазинов появились две книги по вселенной игры: «Рождение орды» Кристи Голден и «Кольцо ненависти» Кита Р.А. Де Кандидо.





Обе продаются в твердом переплете и по вполне привлекательной цене. В первой рассказывается о времени, когда орки еще жили вместе с дренеями. В книге раскрывается причина конфликта между двумя расами и описывается создание Пылающего Легиона. В «Кольце ненависти» же рассказывается о событиях, случившихся после поражения Легиона.



Вверху: Говорят, Бен Хорни тоже играет в World of Warcraft. Наш ему подарок!

самая популярная The Magic Guild за считанные дни набрала шесть сотен участников, причем почти все – увлеченные геймеры, которые понимают важность принятого решения. В чем тут соль? Да в том, что теперь у гильдий есть понятная система уровней, каждый из которых отмечается отдельной наградой. Чем больше квестов или боев проводится с участниками вместе, тем больше перков открывается. Скажем, плюс десять процентов к получаемому опыту – это очень хорошо! Минус пятнадцать минут от ожидания полной зарядки Hearthstone – шик! Естественно, каждый теперь хочет найти себе компанию поуспешнее. И это сразу отметает все возражения в поиске напарников для зачистки данжа, ведь нужно все ради общего дела. Поэтому стихийно существующим сборищам игроков, которым нравится просто придумывать смешные названия и забавлять этим народ на аукционах, удача больше не светит. В общем, это, казалось бы, простое изобретение по важности можно приравнять к тому же Dungeon Finder или Auction House – идея очевидная, а сколько положительных моментов.

Однако самое большое достоинство Cataclysm заключается вовсе не в этом. Умение Blizzard привлечь к своим играм всеобщее внимание – это лишь полдела, главное – удержать ту базу игроков, которая уже есть. Это, вероятно, является самым сложным. Поэтому новое дополнение считается самым значимым, именно поэтому был взят курс не столько на расширение контента, сколько на его обновление. И, да, всегда можно найти ложку дегтя. Можно возмущаться тем, что модельки людей так и не перерисовали и сегодня они выглядят просто кошмарно – сколько лет прошло, а они не меняются! Но это сущие мелочи по сравнению с тем, как изменился облик Азерота в целом. Конечно, Cataclysm – это еще и отсрочка неизбежного. В следующем дополнении придется, во-первых, завершать начатое и менять вторую половину мира. А во-вторых, уже сейчас чувствуется необходимость подтянуть визуальную составляющую, не менявшуюся со времен релиза оригинальной игры. А еще было бы хорошо, если бы мурлоки стали играбельной расой. Но это, конечно, сильно вряд ли.

ОЦЕНКА 8.5

Внизу: Заставки (в Wrath of the Lich King такая была перед Icecrown) выглядят совсем нелепо, некрасиво, но благодаря стилистике на это можно закрыть глаза.

Двадцать тысяч лье под водой

Одна из новых локаций в Cataclysm расположена… на днем морском. Во время выполнения квеста Call of Duty игрока вместе с армией (если речь идет об Альянсе) посадят на корабли и отправят сражаться с Ордой, но по пути случится непредвиденное – гигантский осьминог потопит судно и все окажутся под водой. Герой, впрочем, выживет. Ему придется искать спасение, помогать другим выжившим, наконец, погрузиться в воспоминания воина нага.

Этот маленький подводный мир производит двоякое впечатление. Он очень красивый и там достаточно много классных квестов, но в то же время выполнять их, особенно в одиночку, сложно. Особенно если речь идет о классах, незаслуженно «ослабленных» в Cataclysm (дренейка-вариор на скриншотах – лучший тому пример). К счастью, за выполнения этих заданий дают новую броню, которая все меняет радикально. Были синие наплечники +40 к Stamina, +50 к Strength? Получите зеленые, но в два с половиной раза лучше. Таким образом, к 82-му уровню герой крепчает на глаза – то у него еле-еле набиралось 15 000 HP, а то уже за 50 000 пошло.



Первое время Cataclysm может не нравиться. Виной тому – первая же локация под водой, где – внезапно! – все сложно и опасные твари морские.



Первая попытка приручить морское животное. Черепашка на роль маунта, к несчастью, не подойдет – ее тут же съест акула.



Акула тоже не станет новым ездовым животным. Хотя покататься на ней возможность представится. Более того, надо будет жрать врагов!



Придется плавать на морском коньке! Правда, сначала его надо будет приручить…



Но выполнено это в виде мини-игры, так что скучать не придется.

HILLSBRAD FOOTHILLS МНЕ НРАВИЛИСЬ ТОЛЬКО ИЗ-ЗА НАЗВАНИЯ – ТАКАЯ КЛАССИЧЕСКАЯ ЗОНА ДЛЯ ТЕХ, КТО В ТЕМЕ, НО СОВЕРШЕННО БЕСПОЛЕЗНАЯ И НЕКРАСИВАЯ.



PC
PS3
XBOX 360



Уже в продаже

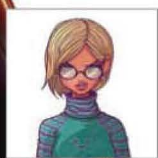
Текст и звук на русском языке



В игре есть парочка островов, пришвартовываться к которым совершенно необязательно: на их долю никакого сюжетного куска не выпало. Зато там есть монстры, которых вы не увидите никогда, если не сядете за руль.

Two Worlds II

Первую серию «Двух миров» я называла когда-то RPG для блондинок – за абсолютно халявную систему изготовления уберооружия и «возрожденческие» точки по всей карте, позволявшие нещадно расправляться с любыми, даже самыми крутыми монстрами. Чудеса изобретения велосипеда в жанре ролевых игр продолжаются.



Марина Петрашко



при участии Ильи Ченцова

Как-то в популярной американской передаче про животных (американцы любят все ранжировать) в рейтинг «самых уродливых собак на планете» не на последнее место попали шарпеи. Даже удивительно, как так вышло: во всем мире, и в Америке тоже, найдется изрядное число любительниц уменьшительно-ласкательных суффиксов, чтобы закидать розовыми тапочками такой рейтинг с головой. Дамы в перьях цвета зари на первый взгляд аудиторией Two Worlds II не являются, однако недоумения игра вызывает не меньше, чем тот рейтинг.

Внизу: Куинджи Хокусаевич Айвазовский, «Абсолютно бесполезная фишка при лунном свете».



ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
PlayStation 3, Xbox 360, Windows
Жанр:
role-playing.PC-style
Зарубежный издатель:
TopWare Interactive
Российский издатель:
«1С-СофтКлаб» (Windows)
Разработчик:
Reality Pump
Мультиплеер:
co-op/vs/team_based, online
Обозреваемая версия:
Windows
Страна происхождения:
Польша



«ДВА МИРА», ПО СРАВНЕНИЮ, НАПРИМЕР, С «АРКАНИЕЙ» КУДА БОЛЕЕ БЕСТОЛКОВАЯ И НЕОДНОРОДНАЯ, НО ВСЕ ЖЕ ОЧЕВИДНО «ГОТИКА».

Слева: Действие «Эликсира семи прыжков» в той области карты, где нет ничего. Вся эта зеленая блямба вплоть до замка на горизонте только зря занимает место.

Привет, пра-ативный!

Нервные смешки одолевают еще в экране изготовления персонажа: как ни бьешься, как ни причесываешь героя (окрас по умолчанию – седой), а все выходит какой-то Ведьмак нетрадиционной ориентации. Только разной степени... как бы это сказать... потрепанности жизнью. Но в любом случае – Ведьмак! И... гм... метросексуал. А уж когда плод ваших совместных с разработчиками фантазий, наконец, побежит в прологе из подземелий злого правителя, описывая бедрами знак бесконечности, подозрения перерастут в уверенность.

Боже мой, и с этим припадающим на обе ноги чудом «motion capture наоборот» идти рука об руку целую игру! Ик.

При этом совершенно очевидно, что создатели глядят на свое детище совсем другим, затуманенным любовью взором. «Красота в глазах смотрящего». Вот текстура вида «Петюня, полезай-ка в сканер, будешь Лицом Проекта». Это неважно, что старший помощник младшего моделлера Петюня был прыщав и курнос: на прыщи есть «фотошоп», а на легкое несоответствие орлиного профиля трехмерной модели и петюниной бульбы можно и глаза закрыть. Зато разрешение у текстуры – небо обтянуть хватит, и она масштабируется, порой оставаясь самым четким пятном на экране, – есть чем гордиться в плане технологий.

Вот доспехи для героя. Чем одежка круче, тем шире плечи. Вы видите, что на персонаже любого роста (длину рук, ног и общую высоту протагониста можно отрегулировать независимо) одежка смотрится не очень. Коротышки похожи на горилл, длинноногие – на артистов балета, нарядившихся регбистами. Разработчики видят брутального мужчину, ведь основной признак брутальности – косая сажень в заветном месте.

Вот анимация героя, держащего в каждой руке по оружию. Что он, по-вашему, делает? Показывает неприличные жесты в замедленном темпе? Полирует невидимый шест в стрип-баре? А главное, почему он, достав любое оружие, непременно полуоткрывает рот?

Он брутален, брутален он, а вы просто не целевая аудитория, и ничего не понимаете в мужской...э... солидарности (и здесь разработчики, если им доведется отвечать на подобные вопросы, непременно должны в слезах убежать)!

Дитя семи гномов

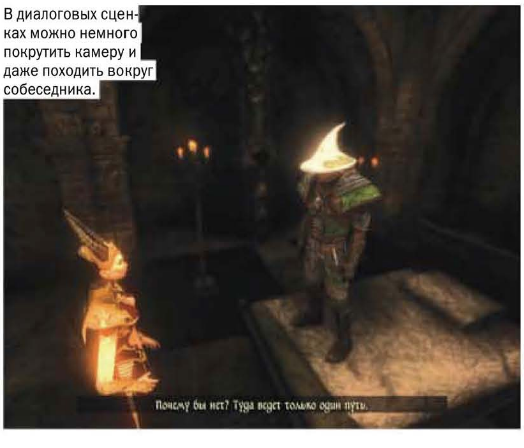
Если верить перечню авторов, у игры было аж семь дизайнеров. Это заметно. Такое впечатление, что список возможностей героя писали и реализовали одни люди, а список занятий в каждой из глав – другие, не читавшие труды первых. А еще видно желание закосить под самые популярные игры последнего времени. Ведьмаческая внешность героя... «восточное» поселение с белыми мазанками и недо-альтаировскими попрыгушками по крышам... совершенно морровиндовские черные пустоши на месте проведения магических экспериментов... «китайские» окрестности Нового Ашоса прямиком из Jade Empire... Потому что авторы очень любят ролевые игры.

Да, создатели породили это чудо по любви! И пусть делали они его не палкой (а явно рубили топором и сплеча), но как смогли заложили в него кое-что из своих светлых грез на тему «Ролевая игра моей мечты». Спотыкаясь и матерясь, в «Двух мирах» можно многое сделать, хотя сперва кажется, что перед нами нечто уровня недавней «Аркании» со столь же куцыми возможностями, только уж совсем страшное на вид.
В прологе даже побегать свободно не дают, телепортируя на верную дорожку со словами: «Похоже, вы сбились с курса». Потом долго-долго учат открывать разнообразные окошки и меню, отчего к концу вступления натурально едет крыша. Странное управление способно отвадить львиную долю поклонников RPG. Ну вот кто догадался назначить на одну-единственную кнопку «пробел» столько действий: прыжок, использование и подбирание предметов, разговор, залезание в седло, суператаку и даже-невозможно-вспомнить-что-еще? Когда ваше метро-эго, благодаря «точности» местного позиционирования, по полдюжины раз прыгает возле коня, вместо того чтобы влезть в седло, с непривычки истерика может случиться. С вами, разумеется, – герой всегда предельно невозмутим (если не считать уже упомянутого дебильно открытого рта).

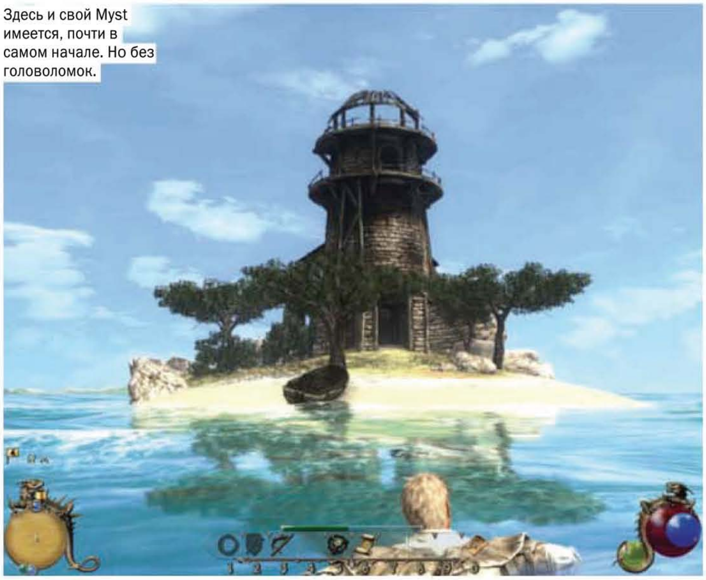
Зато за вызов разных подотделов меню ответственна добрая половина служебных клавиш из ряда «F». По одной вызывается «оружие», по другой «снаряжение». Меч или волшебный посох не просто нужно экипировать, но и «достать из ножен» по отдельной кнопке, иначе в драке герой будет изящно попинывать противников ножкой.
Если сперва нажать W (вперед), затем правую кнопку мыши – протагонист побежит на пределе возможностей, если зажать кнопки в обратном порядке – будет красться. Словом, сам черт ногу с копытом сломит в том управлении. Из-за этого добрая половина умений остается неиспользуемой (слишком сложно во время драки нажимать две или три кнопки сразу в разных концах клавиатуры). Или вообще неизвестной. Курите руководство пользователя и раз, и два, и три, иного пути нет!

Внизу: «Буратино взял дрель и засверлился». Анимация у врагов порой такая, словно они резво месят сами себя. Но им от этого не плохеет, увы. А вот friendly fire, кажется, срабатывает. Иногда.





В диалоговых сценах можно немного покрутить камеру и даже походить вокруг собеседника.



Здесь и свой Myst имеется, почти в самом начале. Но без головоломок.

МНЕНИЕ
ИЛЬИ ЧЕНЦОВА



Мне в Two Worlds II больше всего понравилась первая глава – своим псевдоафриканским антуражем. Редко в какой RPG побегаешь по саванне за страусами да носорогами, а уж обезьянки, бросающиеся в героя своими ка... камушками, порадовали несказанно. Думалось, что на псевдокитайском острове удастся отлупить панд и длинных усатых драконов, но увы, фантазия авторов быстро слилась в русло «давайте наделаем ходячих мертвецов да чудищ пострашнее». Понравилось на удивление бесполезное, хотя и очень эффектное зелье гигантских прыжков. По своей ненужности оно может соперничать только с зельем ходьбы по воде. Зачем по ней ходить, если герой и так плавать умеет?
Очень хорошо решена проблема загромождающегося инвентаря – ненужное можно разобрать «на дрова», которые весят почему-то меньше, чем тот лук или меч, из которого сделаны. С помощью палок, железок и тряпочек можно улучшить снаряжение, но все равно скачки в крутизне монстров между главами очень заметны. Возиться с каждым нет никакой мочи, начинаешь от них просто бегать – а это ведет к тому, что получаешь ещё меньше опыта и оказываешься ещё слабее перед следующей «пачкой» гадов. И ведь даже квесты с альтернативными решениями тут есть – но всё сделано как-то половинчато, кусочки геймплея друг с другом «не рифмуются», и ощущения целой игры от Two Worlds II не возникает: вот тут забавно, тут неплохо, тут даже хорошо, а вместе – всё равно чёрт знает что такое!

ЕСЛИ ВЕРИТЬ ПЕРЕЧНЮ АВТОРОВ, У ИГРЫ БЫЛО АЖ СЕМЬ ДИЗАЙНЕРОВ. ЭТО ЗАМЕТНО.

«На поверхности» лежит способностей не больше, чем у героя «Аркании». Атака мечом, стрельба из лука и на первый взгляд примитивная магия. Волшебство же нелинейного кнопконажимания дает, например, возможность красться, убивая зазевавшихся врагов одним ударом кинжала (часто они «зазевываются» принципиально до неприличия). Или сложные колдунские техники: можно одним посохом творить разные типы чудес, можно раскопать в глубинах интерфейса «амулеты» и модифицировать имеющиеся заклинания чуть не до полной противоположности. Можно разбирать и улучшать оружие и броню (прямо в интерфейсе, безо всяких рабочих столов), вооружиться булавой и мечом одновременно (вместо традиционной связки меч-щит) ну и, да, словно подражая герою «Аркании», на лету производить магические эликсиры. Возможностей столько, что в них, в конце концов, несложно просто потонуть. Ведь хочется ж не по полчаса выкликивать себе плюсики к характеристикам, хочется ж побыстрей узнать, что там без нас замышляет Главный Злодей!

Гандохар, не путать с Гандахаром*

Имя и должность негодяя известны с самого начала. Просим любить и жаловать, Гандохар, император, по совместительству гнусный чародей, похититель родной сестры героя уже вторую серию подряд. Планы его столь же туманны, сколь и зловещи, одно ясно: он стремится к тривиальному Абсолютному Могуществу, а герой и его сестра каким-то образом владеют частью этого Могущества. Имена, названия и события так и сыплются с уст всех участников пролога. Между этапами бомбардировки историческими сведениями герой умудряется пережить магическую пытку и сбежать из замка императора. В этом ему помогают ведомые загадочной «пророчицей» орки. А вот спасти сразу и сестру бурокожие отказываются, снова эта «честь» достается протагонисту. Начинаем бег по кругу!

Иначе сюжет и не назвать. Цель, вроде бы, ясна, но до ее достижения – как до соседней галактики. Жаловались пользователи, что всю вторую половину Two Worlds-без-номера им делать было нечего? Так мы загрузим их настолько, что они еще в первой главе окосеют от необходимости пойти туда, не знаю куда! Вместо того чтобы заниматься непосредственной задачей, герой трудится «почтальоном» для все прибывающей орды поселян, спасает от голода нерадивых, добывает артефакты помельче, работает по заданию различных гильдий и даже участвует в скачках, словно он развлекаться отправился, а не сестру выручать!

Отблески RPG

При всей кривости происходящего, монстры тут все же будут чуток поумней, чем в, скажем, той же «Аркании». Поначалу они берут убойностью: свежеслепленного геройчика в силах заклевать даже страус. Но если будете исправно «качаться», скоро вам станут

* Гандахар – место действия в одноименном фантастическом анимационном фильме Рене Лалу. В России картина известна как «Гандахар. Световые годы».

Внизу: Местный вариант Morrowind впечатлял бы больше, не будь он, во-первых, таким же кривым и занудным, как и остальное, и не повторяйся, во-вторых, два раза в разных местах карты: copy-paste никакую игру не красит.



Можно и музыку играть обучиться – зашибать деньгу. Только зачем, когда денег и без того хватает?





Костлявый остов, висящий на воротах, – не изыск дизайнеров, а редкий случай впечатляющей работы физического движка. Ещё минуту назад скелет-некрис был живым и активно сопротивлялся.



Вверху: Стратегия: закрываем за врагами дверь и лупим по ней до посинения оружием подлиннее. Открываем дверь, созерцаем гору трупов.

не страшны большинство противников. И станет заметно, что не так уж они и умны. Ошибаются, теряют цель из виду за препятствием, знакомым образом не желают преследовать героя дальше положенных «ста метров» от точки дислокации, спасибо, что хоть не бегут назад в неуязвимом режиме. Разработчики смелеют настолько, что откровенно дают в одном из загрузочных экранов совет «залезть повыше», чтоб без проблем расстреливать самых неповоротливых типов. Самое смешное, что подсказка работает даже против боссов: если найти хитрую нычку, двое из четверых будут смиренно ждать, пока вы утыкаете их стрелами, и какие-то серьезные затруднения может вызвать разве что финальный. Только не забывайте, что желательно не оставлять за собой «недобитых» заданий: качайтесь, даже если оставшиеся просьбы намертво приколоченных к своим ролям статистов пугают нелепостью, занудством и удаленностью от высшей цели протагониста. Качайтесь! Позже вам откроются новые области карты, и монстры в них непременно будут расставлены с расчетом на то, что вы выкосили подчистую (или практически подчистую) уже пройденные земли. Спасибо, что дают оставить в покое каких-нибудь неактивно нападающих носорогов. Но если вы чувствуете недостаток умений, а вы его почувствуете, полезно будет извести и их.

А потом вернуться и дожать, или в любой момент отвернуть от генеральной линии и еще «покачаться»: слава телепортам! Благодаря им можно возвратиться к недовыполненным заданиям через моря и континенты. А вот «воскресительных точек» нам не оставили: придется обходиться так же, как в прочих играх жанра, последним сохранением. Правда, здоровье героя восстанавливается безо всяких артефактов, стоит лишь ему зачехлить оружие: регенерация – отныне его природная способность. И алтари местных божеств по-прежнему стоят на каждом шагу, и что-то там даже повышают, в пылу корявых многокнопочных драк не всегда заметно что.

Но не увлекайтесь. Иначе рискуете потерять не только нить основного повествования, но и смысл побочных заданий. Поскольку версия на растерзание мне досталась русская, не могу ничего сказать об осмысленности игровых текстов на других языках. На родном наречии она низкая до чрезвычайности. Это даже не похоже на банальный «кривой перевод». Некоторые тексты производят впечатление разговора двух лунатиков или словоизлияний больного шизофренией на начальной стадии. Иногда половина задания прячется в диалогах, половина – в дневнике: вот только что мы спасали тетушку горе-алхимика от смертельной болезни, и нам даже удалось накормить ее спасительным лекарством против ее же воли. Но тут же, телепортировавшись к племянничку, герой ведет разговор о гибели старушки и утешается тем, что квестодатель остался в выигрыше, распродав имущество покойной. Шок игрока от перемены мест и событий вряд ли уменьшится, если он догадается почитать дневник, куда герой, не говоря ни слова, занес размышление о том, что его, похоже, надули и подослали к бабульке с ядом.

И междумирье!

Сюжетное объяснение названию «Два мира» найти непросто. Возможно, авторы имели в виду, что их сериал может похвастаться тем, чего нет ни у «Аркании», ни у Mass Effect 2, ни у Fallout: New Vegas – мультиплеером. Это, действительно, другой мир, в котором живут другие люди – для многопользовательской игры надо создавать отдельных персонажей. Возможностей для выбора

СЕКРЕТ!

Благодаря особенностям польского геймдизайна те многопользовательские уровни (а возможно, и однопользовательские), где есть компьютерные охранники, можно проходить читерским методом: дав пинка стражу, вы немедленно обидите его и его коллег, и они погонятся за вами в самые далекие дали (если не давать им сильно отставать), попутно вырезая встречающихся монстров. Опыт почему-то всё равно дадут вам.

Поиграем в Альтаира? Ни прыгать «прицельно», ни подтягиваться (вообще никак) герой не умеет.



больше: если в сюжетной кампании нам был доступен только мужик условно человеческой расы, то здесь – «букет» из людей, эльфов, темных эльфов, а также полуэльфов, полугномов и полуорков. Представители первых трех рас также могут быть женщинами (настраивать такой важный параметр, как размер груди, им почему-то нельзя), но этот выбор на самом деле косметический. Несколько важнее стартовый класс, определяющий, какие навыки и характеристики герой получает при «рождении». Здесь – несколько видов воинов, один тип стрелков и маги разных стихий.

Авторизовавшись, выбираем сервер и попадаем в город-«предбанник». Сейчас, в середине декабря, в городах больше всего немцев, но и русских достаточно – найти товарищей по приключениям можно без проблем, вот только они могут оказаться «старше» вас уровней на 30-40. Некоторые варианты игры традиционны: есть PvP один на один и команда на команду, есть совместное прохождение подземелий и «надземелий» – на вольном воздухе крошить чудищ немного приятнее, хотя и там, и там уровни по сути представляют собой длинные траншеи с расставленными в них кучками монстров.

Есть и два необычных режима: в одном нужно наперегонки собирать кристаллы в поле, а в другом вы становитесь управляющим деревни, где строите фермы, лавки и прочие заведения, которые приносят доход и дают доступ к разнообразному снаряжению и зельям (можно зазвать и гостей-покупателей). Интересно, что деньги капают, даже когда вы не играете – в этом случае сумма добавляется раз в шесть часов (максимальный капитал поселения ограничен, но можно переводить деньги персонажу в карман или наоборот). Криво построенная деревня может быть и убыточной.

Чтобы вы не забывали, что играете в «мясную» RPG, деревенский староста периодически будет радовать вас свежими новостями в духе «на кладбище опять повылазили мертвецы». Правда, тут цепочка квестов не непрерывна, и один раз разобравшись с напастью, вы можете довольно долго не получать новых заданий. Так что в деревню лучше заглядывать набегами, как... ох... как на «Счастливую ферму»** – простите, но этот режим действительно весьма напоминает современные условно-бесплатные социально-казуальные.

БАГ!

В конце первой главы в башне можно пробежать мимо всех некрисов и утащить дневники Гандохара сквозь двери комнатки, где они заперты. Однако, если вы после этого попытаетесь уйти через портал, вам запоздало покажут сценку с появлением босса-«потрошителя», и замуруют героя в стенку.

** Здесь авторы должны оговориться, что со «Счастливой фермой» знакомы понаслышке. Правда-правда, мы самые что ни на есть трухардкорные геймеры.



Справа: А ещё «неубиваемых» стражников можно, как лорда Бритиша, заманить в огонь, где они благополучно и сгорают. Увы, сгорают без следа – обобрать обугленные останки не выйдет.



СВЕЖЕСЛЕПЛЕННОГО ГЕРОЙЧИКА В СИЛАХ ЗАКЛЕВАТЬ ДАЖЕ СТРАУС.



Справа: Вот моя деревня, вот мой дом родной. Чтобы стать владельцем недвижимости в сельской местности, нужно накопить 10 000 монет в мультиплеере.

Чего нет, того нет...

«Два мира», по сравнению, например, с «Арканией», куда более бестолковая и неоднородная, но все же очевидно «Готика». Например, здесь, в лучших традициях, тоже можно попасть в изнанку мира. Правда, если в «Готике» для этого нужно было свалиться за край, то тут падать некуда: место действия – архипелаг, окруженный морем-океаном. Зато самый крупный (если судить по карте) остров внезапно оказывается фальшивкой: видать, делали его, да не доделали, или, может, готовят под грядущие аддоны. На всей его территории доступны два пятачка – башня злодея и болото где-то в центре, которое, по сути, выполнено на отдельной карте, куда можно попасть лишь в свой черед, по сюжету, через подгрузку и телепорт. Огромная оставшаяся область занята «ничем», и в этом легко убедиться. Для начала покупаем лодку. Минимум на двух островах, при желании, можно найти торговцев этим неходовым товаром. Почему «неходовым»? Да потому, что эта фишка, как и многие другие, совершенно необязательна для прохождения. Плыть наугад по морю можно, это красиво, и управление интересное, но это долго, сложно и не дает никаких геймплейных вознаграждений, кроме зрелища океана под полной луной. Словно режим каким-то чудесным образом попал сюда из другой игры, из «Корсаров», например. Столь же сомнительно-обязательное катание на лошади хотя бы намертво завязано на одну из веток сюжета в самом начале (но можно и обойтись, так никогда и не став джигитом).

Итак, покупаем лодку и плывем на самый большой остров. Убеждаемся там, что доступна только узкая полоса вдоль побережья. Она заботливо огорожена высоким валом камней. Если у героя есть в запасе нужные ингредиенты, можно приготовить «эликсир семи прыжков» (который, как и многое тут, не что иное, как геймплейный атавизм). Взмываем под облака (спасибо, что не дают расшибиться об «твердь небесную»). Главное, разбежаться перед прыжком, чтобы приземлиться уже по ту сторону вала. Что же мы увидим? Да ничего, то есть совсем. Вместо пышной и подробной растительности «окультуренных частей» – схематичная текстура «с травкой» на полу, редкие условные деревья, щебет птиц и... все. Экзистенциальная пустота. Но поскольку внутренности этого острова забыли в другом месте, долго бегать вам не позволят, скорее всего, по завершении действия эликсира героя телепортирует обратно за каменный вал с формулировкой «вы сбились с дороги».

То же самое хочется сказать разработчикам. Заблудились вы, граждане. В попытке воплотить свою мечту слишком увлеклись частностями, и геймеры теперь могут насладиться россыпью удивительных и любопытных фич, которые, увы, практически ничто не скрепляет.

ОЦЕНКА 6.0



Карта для альтруистов

Несмотря на то что везде пишется о пяти картах для Vietnam, изначально доступно только четыре. Последняя откроется только после того, как суммарно игроки произведут шестьдесят девять миллионов командных действий (воскрешений, лечений, ремонтов и т.п.). Для каждой платформы ведется свой счёт, но ко времени поступления журнала в продажу пятая карта, скорее всего, будет доступна уже везде.



Текст и звук на русском языке



Александр Устинов

Battlefield: Bad Company 2 Vietnam

Занятно: Bad Company 2 вышла в начале 2010 года, но настоящий, полнокровный map pack получила только сейчас. Ведь VIP-наборы оказались не более чем сборником ремиксов первоначальных карт под разные режимы. Оно и понятно – весь год DICE заставляли заниматься чем угодно, но только не развитием Battlefield.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Xbox 360, PlayStation 3, Windows
Жанр:
shooter.first-person.historic
Зарубежный издатель:
Electronic Arts
Российский дистрибьютор:
Electronic Arts
Разработчик:
DICE
Мультиплеер:
online.team_based
Обозреваемая версия:
Xbox 360
Страна происхождения:
Швеция (Стокгольм)

Уже в продаже

Первое, что надо понять: новый Vietnam – это именно мод, созданный для Bad Company 2 и по правилам Bad Company 2. Если вы ждали улучшенную версию оригинальной BF: Vietnam (с ловушками, тоннелями и прочими прелестями) на движке Frostbite – увы, не в этот раз. Второе: аддон рассчитан исключительно на соревновательный многопользовательский режим.

Итак, разобрались, поехали дальше. Несмотря на то что это дополнение ко второй BC, перед нами, по сути, самостоятельная игра, как BF 1943. Единственное, что ее привязывает к Bad Company 2, – общая статистика. Подвергся изменению весь арсенал и количество перков – у каждого класса теперь по три вида оружия времён вьетнамской войны. Плюс в «общем вооружении» для всех классов поселился огнемет – инфернальное средство для выкуривания кемперов из кустов, домов и бункеров. Количество перков сократилось: по понятным причинам пропали все хай-тек штуки.

Но самое главное – это, конечно же, карты. По моему личному мнению, Vietnam демонстрирует самые интересные арены из всех ныне существующих для Bad Company 2. Ни одна из них не похожа на другую – будь то сражение на открытом пространстве в долине Пхубай, где единственными укрытиями служат немногочисленные хижины (первая жертва вертолётчиков), или жёсткое противостояние в джунглях близ храма Каосан, где враги могут прятаться за каждым вторым кустом. А ведь есть и гениальная «Высота 137», в которой правила боя меняются аж трижды за матч. Сначала это обычный пехотный бой в джунглях, где много укрытий и у обороняющихся есть преимущество – их базы находятся на возвышении. После продвижения линии фронта начинается война на выжженной напалмом равнине – в бой вступает тяжёлая техника американцев, а вьетнамцам приходится рассчитывать лишь на прорытые туннели. Заканчивается битва штурмом практически отвесного холма, куда танки пройти уже не могут и где выжженный ландшафт соседствует с нетронутыми джунглями.

Ну и, конечно, не обошлось без чудесного саундтрека. Creedence Clearwater Revival, Deep Purple, Jefferson's Airplane, Вагнер (куда уж без «Полёта валькирий»?) и прочие великолепные исполнители звучат из динамиков внутри танков, джипов и вертолётов. С этим, правда, связан казус, из-за которого музыку в машине приходится выключать. Дело в том, что её слышно и вокруг транспорта. И слышно очень хорошо. Тот же «Полёт валькирий» выдает присутствие танка куда раньше, чем звук двигателя. Еще с теми же танками связан неприятный недочёт при игре в «реалистичном» режиме. Дело в том, что в оригинальной BC2 в этом режиме визор с разметкой прицела никуда не девался; здесь же, естественно, нет никакого визора, но при этом нет и банального прицела, что очень снижает эффективность техники. И это, пожалуй, самый сильный неприятный момент игры.

Подводя итог, хочется сказать, что поклонники Bad Company 2 получили прекрасный аддон. С интересной перебалансировкой и чудесными картами. Хотя DICE стоило всё-таки чуть больше времени уделить его шлифовке. И, конечно, хотелось, чтобы разработчикам достало смелости привнести в игру некоторые элементы из оригинальной Vietnam. И, тем не менее, получилось здорово.

ОЦЕНКА 8.5





Тук-тук – гроза всего на свете. Умеет ехать, бибикать и веселить окружающих.



Из-за особенностей баланса «Хьюи» достаточно уязвим даже к обычному стрелковому оружию.

РЕЦЕНЗИЯ

PC
PS3
XBOX 360

НА ПОЛКАХ





Илья Ченцов

Blade Kitten

На форумах Steam кто-то задал вопрос с подковыркой: «Признавайтесь, кто купил эту игру только потому, что там можно переодевать девочку-кошку?» Хм-м... я?

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Windows, PlayStation 3 (PSN), Xbox 360 (XBLA)
Жанр:
platform.2D
Зарубежный издатель:
Atari
Российский издатель:
не объявлен
Разработчик:
Krome Studios
Обозреваемая версия:
Windows
Мультиплеер:
нет
Страна происхождения:
Австралия

Уже в продаже



Первая мысль, возникающая при взгляде на Blade Kitten: «это же «Ониблэйд», вид сбоку!» Однако, стоит взяться за игру поплотнее, как переключатели «на что это похоже» начинают срабатывать в мозгу со скоростью чечетки Фреда Астера: «Это же Claw*, только с девочкой! А мир-то – вылитые «Звездные войны»: костюмы и архитектура «под старину» и тут же высокие технологии в духе «телега на антигравитационном шасси». Только имя у героини – Кит Бэллард – какое-то вестерновое, а еще шериф тут, фермеры... А сюжет прям Metroid – тоже охотница за головами, алиены убили всю ее семью, и так далее. Катание на «лошадке» – как в Abe's Oddysee, только более глючное. А ползанье по стенам и потолкам...» Тут я застопорился. Можно, конечно, сравнить Бэллард со Спайдерменом – с точки зрения механики похоже (минус паутина), но акценты расставлены совсем по-другому. Человек-Паук – борец с преступностью, и сражаться с бандитами – его святая обязанность. В Blade Kitten же, чем дальше по сюжету, тем непонятнее становится, кто хороший, кто плохой и за кого мы – и это несмотря на то, что заставки на движке неплохо выполняют свою функцию вводных к уровням и даже к концу игры (когда мы обнаружим, что нам под видом полной версии подсунули лишь «первый эпизод» – нехорошо, граждане австралийцы!) складываются в связный сюжет. Проблема в том, что большинство персонажей (включая, увы, саму Кит) шаблонны до скрежета зубовного, и слушать их диалоги нет никаких сил, пусть там и встречаются веселые отсылки к современному интернет-фольклору. Право слово, к имени мисс Бэллард стоило бы добавить буковку «ч».



Но если на героиню хорошего фантастического романа Кит не тянет, в собственно играбельной части Blade Kitten ее полные энтузиазма возгласы вполне на месте, как знаменитое «Here we go!» Марио. Здесь все проще: вначале нас атакуют красные солдатики, потом на них нападают белые ниндзя, потом начинаются подземелья с местной фауной, жующей без разбору всех... при этом целью Кит очень редко является уничтожение противника: обычно надо просто добраться до конца уровня, а солдаты и звери – лишь препятствия на этом пути. Потому и оружие у нее точностью не отличается и, даром что формально холодное, бьет по площадям – авторы явно предполагали, что махать мечом будут на бегу. Летающий клинок можно мышкой примерно нацелить в нужном направлении и рубануть слабо и недалеко либо сильно и чуть подальше (есть и более хитрые приемы). В большинстве случаев чудо-меч догадается, кого разить (в одну из четырех моделей клинка даже встроен модуль самонаведения). И вот мчишься, куда-то проваливаешься, пробивая пол мечом, катаешься на динозаврике, удираешь от гигантского «креведа», ищешь выход в подземелье, параллельно сходя с ума (ну, в смысле, это у Кит глюки, а у игрока – как получится). Переводишь дух – ох, было круто! А что делал-то? Ну, бежал, махал саблей перед собой... и все, что ли?



Да, прошлепать игру от начала до конца можно без проблем (исключение – последний уровень), и продающиеся в «вооружариуме» местного Уатто деликатесы, увеличивающие линейку здоровья, смотрятся как издевательство – исходного запаса хватает за глаза, тем паче что жизненная энергия, по нынешней моде, восстанавливается через некоторое время. Но Blade Kitten – игра не на прохождение, а на собирание. Уровни огромны и вопиюще нелинейны (спасибо Krome

Лучший гэг в игре.

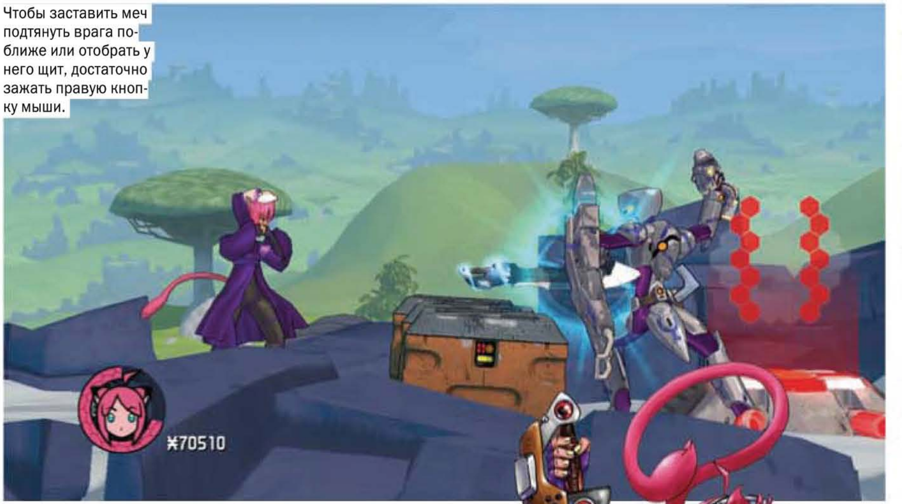




Да, Скиффи он...

Если в Blade Kitten и есть что-то, точнее, кто-то совершенно ненужный, так это Скиффи. Кит находит инопланетного летающего бельчонка на втором уровне, и с этого момента он выполняет разнообразные... да нет, в общем-то однообразные диверсионные задачи: ломает или включает различную технику, залезая в, хм, служебные отверстия (ключевые места обозначаются здоровенной иконкой с портретом зверюшки). Плюс еще иногда собирает хексы, разложенные на переднем плане, потому что Кит тайное искусство передвижения в третьем измерении недоступно. В довершение позора и героиня, и осаждающие ее доброжелатели не могут двигаться, пока козявка ходит по своим делам. Честно, я бы предпочел, чтобы игра уделила больше внимания отношениям Кит с ее клинком – этот помощник гораздо круче, чем квазисимпатичное нечто с головой в форме иксбоксовского геймпада и «летательными железами» вместо крыльев.





Чтобы заставить меч подтянуть врага поближе или отобрать у него щит, достаточно зажать правую кнопку мыши.





Бег и некоторые приемы расходуют выносливость (сине-зеленый кружок), однако прятаться от солдат в непробиваемом силовом пузыре можно сколь угодно долго.

Studios за чекпойнты, работающие как постоянные сейвы, не стирающиеся даже после выхода из игры**). Помимо гроздей разноцветных денежек-хексов, в каждом закоулке спрятан сундук, диск, рыбка или «птичка»-скифф. За двадцать дисков дают костюм-голограмму. За двадцать птичек дают костюм тасманского волка, героя старого сериала Krome. За стопроцентное прохождение дают личину, э-э, другой знаменитой охотницы за головами. Ну, и прочие наряды стоят немалых хексов, за один раз столько не накопишь. Некоторые из них – и не наряды вовсе, а альтернативные персонажи. Можно, например, превратить Кит в ее соперницу Джастис – и тогда заставочные ролики с участием обеих охотниц за головами будут выглядеть очень своеобразно.

В общем, если охоты к переодеванию куколок у вас нет, Blade Kitten потеряет для вас львиную долю привлекательности. Хотя есть же еще (на «Стиме», по крайней мере) достижения-ачивменты – одно из них, правда, опять же дают тому, кто скупит все платья. Но встречаются задачки и поинтереснее – например, пройти один уровень, не потеряв ни грамма здоровья (чекпойнты вам в помощь!). Или, опять же, собрать все сундуки. Исследовать уровни в поисках бонусов приятно – запрыгивать на потолок в полтора прыжка и ползать по нему, как будто там рукоход встроен, не надоедает никогда. А есть ведь и более сложные физкультурные трюки, позволяющие попасть в будто бы недоступные места, – например, распрыжка или использование меча в качестве турника.

ЕСЛИ ОХОТЫ К ПЕРЕОДЕВАНИЮ КУКОЛОК У ВАС НЕТ, BLADE KITTEN ПОТЕРЯЕТ ДЛЯ ВАС ЛЬВИНУЮ ДОЛЮ ПРИВЛЕКАТЕЛЬНОСТИ.

Каждая локация выглядит срезом трехмерного мира, задние планы по проработке можно сравнить с аренами Street Fighter IV, «из фона» часто набегают враги, там же бывают манящие бонусами секретные зоны, куда можно телепортироваться. Иногда, правда, не совсем понятно, где декоративная часть уровня, а где играбельная, но такое случается редко. Гораздо чаще с толку сбивает камера, то берущая Кит крупным планом в самый ответственный момент, то выпускающая ее из поля зрения в попытке показать сразу и медленное гигантское чудище, и юркую девочку-кошку. Взаимодействие с окружением тоже, бывает, сбоит – пару раз даже удалось наглухо застрять в закрытом пространстве. Но это-то на самом деле и приятно – точнее, не сам факт, а идеология, из которой он вытекает. Выше я сказал, что Blade Kitten – игра на собирание. Уточню – скорее даже на исследование, и тут ее можно сравнить, скажем, с сериалом Gothic, где вы минимально скованы в возможностях передвижения и не считается дурным тоном открыть край карты – если игрок хочет сигануть с «конца света», что ж ему запрещать-то? В Blade Kitten, кстати, я тоже однажды вывалился с уровня. А ещё здесь, как и в «Готиках», есть такой интересный объект для исследования, как поведение человечков и живности. Да, они не очень опасны, но и ведут себя не совсем тривиально... равно как и клинки Кит. Высчитывать, как одно живое существо будет взаимодействовать с другим, бывает очень увлекательно. Получится ли покемперски забить спецназовца, вися под платформой, на которой он стоит? Что будет делать рыцарь, потеряв щит? Можно ли стравить волкозавра и регулярные войска, и кто победит? Игру можно закончить, так и не узнав ответа на эти архиважные вопросы, но любители экспериментировать будут возвращаться к ней снова и снова. Да и костюм девочки-зайчика-пирата сам на себя денег не накопит.

ОЦЕНКА 6.0



Слева: Сцены погони, что называется, «не работают» – преследуемого можно догнать гораздо раньше, чем это задумано по сценарию, но игра на это никак не прореагирует.

* Платформер 1997 года про кота-пирата. См. Рубрику Retroactive в 10 номере «Страны Игр» за 2010 год.

** Игра поддерживает технологию Steam cloud – вы можете держать сохраненные игры на удаленном сервере, чтобы иметь к ним доступ с любого компьютера. Мне, правда, «повезло» – как-то раз я захотел поиграть, когда на «Стиме» велись технические работы, и несколько часов сидел без сейвов. Впрочем, «облако» можно и отключить.

РЕЦЕНЗИЯ

WII

НА ПОЛКАХ

› Wii Party

Несмотря на сложившийся стереотип, Wii – вовсе не идеальная консоль для веселых посиделок. По-настоящему хороших пати-геймов на ней практически нет, а большая часть якобы подходящих для вечеринок релизов являются из рук вон плохо связанными между собой наборами мини-игр разной степени поганости. Ситуацию взялась исправить сама Nintendo.



Сергей Цилюрик

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Wii
Жанр:
special.party-game
Зарубежный издатель:
Nintendo
Российский дистрибьютор:
«ND Видеоигры»
Разработчик:
Nintendo
Обозреваемая версия:
Wii
Мультиплеер:
co-op/vs, local
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже

Тут самое время вспомнить про линейку Mario Party, которую для «Большой N» на протяжении многих лет готовила компания Hudson. Основная разница между превравшимся на восьмом выпуске циклом Марио-вечеринок и Wii Party заключается в том, что усатый водопроводчик старался хоть как-то угодить своим фанатам-хардкорщикам, а в его отсутствие во главу угла встала казуальность. Wii Party – игра действительно для всей семьи, и если, не дай бог, в семье завелся человек, умеющий хорошо играть, его необходимо срочно уравнять в правах со всеми остальными, включая случайно наступившую на пульт кошку. Это делается элементарно: практически везде, где только можно, все решает случай. Таким образом для желающих поиграть в Wii Party серьезно вероятность чего-то добиться хитростью или умением сильно уменьшается, и с этим нужно смириться заранее – только так от Wii Party можно получить удовольствие.

Конечно, Wii Party не сводится исключительно к бесконечным броскам кубика – это было бы совсем неинтересно. Она может похвастаться несколькими десятками мини-игр в духе Mario Party: тут и упражнения на реакцию, и задания на точность и координацию, и, опять же, жребии на удачу. Последних, к счастью, не так много, и в целом та часть Wii Party, которую можно назвать игровой, удалась – пульт используется уместно и умело, разнообразия достаточно, а среди мини-забав попадаются такие, которые хочется переигрывать снова и снова.

Но одних мини-игр, естественно, мало – нужно, чтобы их что-то объединяло. «Марио-вечеринки» все проходили по одному шаблону а-ля настолки: кидать кубик, ходить по полю, копить монеты, покупать на них нужные для победы звезды. Wii Party же использует похожую схему лишь в двух из пяти party-режимов – и, увы, только эти два оказываются играбельными. В первом участникам предстоит взобраться на гору, преодолев ряд испытаний на удачу, а во втором – передвигаться по крайне схематичной карте Земли, посещая различные достопримечательности. Каждый раунд (их число для «туристов» ограничено, для «альпинистов» – нет) начинается с мини-игры, результаты которой определяют очередность ходов и распределение бонусов – таким образом опытные геймеры могут повысить свои шансы на победу.





Типичный пример забавы, выходящей за рамки привычных видеоигр: мальчик ухватил пульт, из которого раздавалось конское ржание. Вы вот можете представить себе свою семью за подобным занятием?

ЗА МУЛЬТИПЛЕЕР
СТРАНА ИГР

Увы, оба эти режима представлены лишь одной картой каждый, что для пати-гейма чрезвычайно мало (в каждой Mario Party уровней было с полдюжины). А оставшиеся варианты развлечений на четырех участников делают слишком уж сильный упор на рандоме. В двух из них мини-игры вообще оттеснены на задворки: если лототрон или рулетка не прикажут заняться чем-то более интересным, их так и придется крутить еще и еще. В общем, сомнительного качества вечеринка выходит: с таким же успехом можно просто кидать кубик по очереди. Или, того лучше, бутылочку крутить.

Стоп, нет, не то. Мы же говорим о вечеринках для всей семьи! Nintendo, хорошо прочувствовав целевую аудиторию, создала такой режим, где пульт используется не как средство управления происходящим на экране, а как самая настоящая игрушка, как будто существующая сама по себе. Например, его предлагается передавать, словно бомбу:



После такого в Babysitting Mama можно и не играть. Хотя в нее в любом случае, наверное, играть не стоит.

один игрок зажимает кнопку и отпускает ее, только когда следующий зажмет свою; передавая пульт по кругу, нужно быть осторожным: гироскопы чувствуют любое сотрясение, и, если оно окажется слишком сильным, взрывчатка детонирует. Другая забава использует встроенный динамик: из нескольких лежащих рядом «виимоутов» раздаются голоса животных, и задача присутствующих – схватить тот, что издает нужный звук (и не поубивать друг друга в процессе, надо полагать). Есть еще вариант – прогнать всех из комнаты, спрятать пульт и дать людям минуту на поиски; каждые 10 секунд девайс будет выдавать свое местонахождение звуками. Подобные развлечения имеют очень мало общего с привычными нам видеоиграми, но при этом заставляют вспомнить детство и чуть более активные занятия, нежели посиделки за телевизором. Пожалуй, оно и к лучшему.

Не оставит Wii Party в беде и тех, у кого не выходит собрать достаточно много гостей. В ней найдется несколько способов развлечь и одинокого геймера, но они слишком уж простецкие, чтобы обращать на них внимание. Для двоих, однако, у Wii Party есть кое-что поинтереснее – рассчитанный на сотрудничество режим с целой подборкой кооперативных мини-игр. Тут, в отличие от party-забав, от случая не зависит практически ничего, и успех определяется исключительно умением напарников действовать сплоченно и дружно.

Но самая большая часть шарма Wii Party – в активнейшем использовании Mii. Тут нет собственных персонажей (за исключением ведущего, говорящего голосом Марио на симлише) – Mii используются и в качестве играбельных персонажей, и как NPC в мини-играх, и просто в массовке. Если играть на консоли, где свои аватарки есть не только у каждого участника, но и у кучи общих знакомых, когда-то захаживавших в гости, а заодно еще и накачать кучу шедевров из Mii Contest Channel, то уже от всевозможных комичных ситуаций с участием знакомых лиц веселья будет навалом. Если нет – смело отнимайте от оценки половину, а то и целый балл. Wii Party – это игра, где нужно убегать от превратившегося в зомби товарища из Одессы, что гостил три года назад; где, играя за Гитлера, можно уводить из-под носа Гуфи овец; где Чак Норрис и Альф аплодируют хорошему броску кубика, а Иисус с капитаном Фэлконом бегают наперегонки по пляжу. Долой каменные лица: удовольствие, получаемое от Wii Party, прямо пропорционально вашему желанию не всерьез играть, а просто веселиться.

ОЦЕНКА 7.0

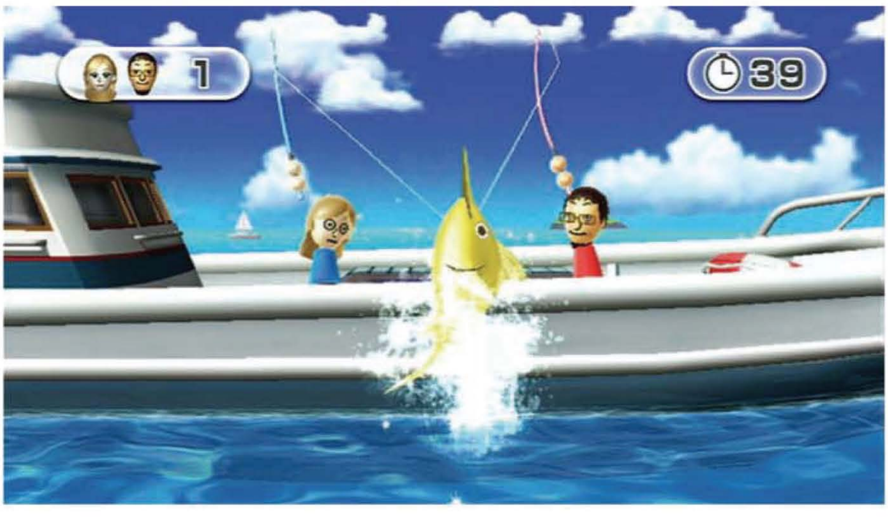


Один из режимов игры вдвоем: нужно поддерживать равновесие Mii на трех мачтах корабля. Если напарники выигрывают мини-игру, то им выдаются Mii одинакового размера; если проигрывают – разного.



Подъем на гору полон сюрпризов и испытаний. За спиной этого Mii – пропасть, куда падают не сумевшие выкинуть на кубике 3 или больше.

УДОВОЛЬСТВИЕ, ПОЛУЧАЕМОЕ ОТ WII PARTY, ПРОПОРЦИОНАЛЬНО ВАШЕМУ ЖЕЛАНИЮ НЕ ВСЕРЬЕЗ ИГРАТЬ, А ПРОСТО ВЕСЕЛИТЬСЯ.



Внизу: Кооперативная мини-игра. Мимика Mii заставит не раз улыбнуться как участников, так и зрителей.

Немного личного

С Mario Party меня познакомил Артем Шорохов лет этак шесть назад, когда пятая часть еще была новинкой. С тех пор на протяжении нескольких лет подряд я регулярно собирал друзей на посиделки за виртуальной настолкой с мини-играми: все выпуски сериала на GameCube были исхожены вдоль и поперек. Конец марио-вечеринкам положил долгожданный восьмой выпуск, полностью провалившийся по части и «досок», и мини-игр. В итоге было найдено более серьезное развлечение для компании из четырех энтузиастов – Super Smash Bros. Brawl (не покривлю душой, если скажу, что у меня собираются одни из лучших игроков страны в SSBB), и Wii Party, увы, так и не смогла вернуть былые времена: слишком уж мало в ней зависит от игрока, чтобы матерые геймеры с этим мирились.



За те тридцать лет, что мы не видели Айзека, он не слишком-то и постарел. Сказывается влияние Золотого Солнца.



Общение с магазином теперь больше напоминает Shining in the Darkness: всегда можно увидеть в глазах продавца немой укор, мол, что ж вы ничего не покупаете.



Каждое заклинание обладает очень красивой анимацией. Вот тут, например, Карис выстроила каменную стену при помощи земного джинна.



Святослав Торик

Golden Sun: Dark Dawn

С партийными пофазовыми jRPG Хироюки Такахаси знаком не понаслышке. Он их в некотором смысле изобрел – еще в далеком 1986-м, когда руководил разработкой Dragon Quest 2. Но в отличие от коллег-конкурентов предпочитал не устраивать революцию в каждом сиквеле, а вносить только необходимые изменения.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
Nintendo DS
Жанр:
role-playing.phase-based.japanese
Зарубежный издатель:
Nintendo
Разработчик:
Camelot Software Planning
Обозреваемая версия:
Nintendo DS
Мультиплеер:
co-op, online
Страна происхождения:
Япония

Уже в продаже



Впервые Golden Sun: Dark Dawn была анонсирована на E3 в июне 2009-го, ровно через семь лет после выхода предыдущей части сериала Golden Sun: The Lost Age. Столь длительное молчание, естественно, настораживало – игру, пусть и не официально, ждали еще на платформе GBA. Однако пока офис виртуально штурмовали поклонники Shining Force с одной стороны и новообразовавшиеся фанаты Golden Sun с другой, Camelot Software Planning невозмутимо выпекала спортивные игры с мэскотами вроде Mario Golf. В конце концов Такахаши открыл завесу секретности, и вот уже полтора года мы с нетерпением ждем, какие сюрпризы преподнесет нам неторопливый мэтр.

Сюрпризов оказалось в меру. Все опасения насчет семилетнего застоя и какого-нибудь неочевидного поступка вроде перезапуска вселенной на ровном месте провалились с треском. Отец «Шайнингов» в очередной раз показал, что можно и даже нужно создавать такие jRPG-серии, в которых важна не революция, а эксперименты на местах и общая эволюция жанра. Кстати, если сравнивать с Shining Force, то картина получится аналогичная: как сильно продвинутая по сравнению с оригиналом SF2 относится к навороченной инновационной по всем параметрам SF3, так и GS: The Lost Age относится к Golden Sun: Dark Dawn. Вроде бы механизмы старые, схемы привычные, но все остальное – графика, интерфейсы, функционал – изобилуют новинками. И никакого диссонанса: поначалу, конечно, странно и запутано, но потом начинаешь воспринимать новую реальность как естественную данность. Ровно такие же ощущения в свое время у меня были от первого диска Shining Force III.

Ядро игры, весь игровой процесс остался таким же: партия из трех героев путешествует по городам и континентам, выполняя одно большое задание, разбитое на несколько мелких. Несмотря на кажущуюся стандартную



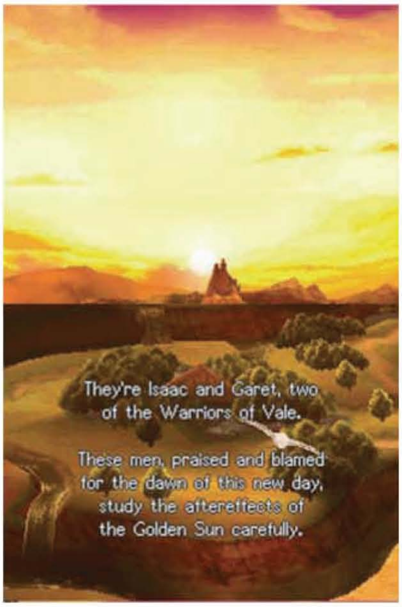
90% качества

Первая игра в серии Golden Sun стала первой игрой Camelot Software Planning, разработанной в сотрудничестве с Nintendo (после разрыва отношений сначала с Sega, а потом и с Sony). Эта тактическая jRPG вышла в 2001-м и продалась более чем миллионным тиражом, треть которого пришлась на Японию. Metacritic и Game Rankings единодушны в подсчетах оценок: оба дают средний счет в 90%. Отмечу от себя, что Golden Sun стала второй игрой, которую я купил для GBA – и, наверное, самой главной для меня на этой платформе.



Для мегамощных джиннов анимация вызова может длиться по десять-пятнадцать секунд! К счастью, ее можно и пропустить.





jRPG-свободу, свернуть с нужного пути практически не дают. Немалая часть уровней представляется в виде головоломки, которую нужно решить при помощи небольшого инструментария: где-то оттолкнуть бревно, где-то взрастить из корня лесенку, где-то подвинуть камень, расплавить ледяной столб, и так далее. В GS:DD к уже известному списку пси-заклинаний, помогающих преодолеть полосу препятствий, прибавились еще несколько, расширив арсенал до такой степени, что назначение заклинаний на шифты перестало быть реально полезным.

А по сюжету тем временем прошло аж 30 лет с событий последней игры. Мир Вейярд пережил возвращение четырех элементов Алхимии. Герои Вейла – Айзек, Гарет, Иван – наблюдают за горой Алеф, с которой все когда-то началось. Сами они едва постарели, но их дети уже достигли нужного возраста, чтобы, слегка набедокурив, отправиться в далекое путешествие исправлять свои ошибки. Однако здесь всплывает модная проблема: первые несколько часов игра вообще не дает понимания, кто тут, собственно, главный гад, и чего он хочет. К тому же боевка достаточно проста, благодаря сверхмощным поначалу джиннам и слабым противникам, а головоломки, единожды поддавшись, в дальнейшем откровенно повторяются. Но если преодолеть эти несколько часов, то начнется такое!..

Когда-то Такахаши заявлял, что сложный сюжет лишь портит хорошую боевую систему, которая суть центр jRPG, – а потом выпустил монструозную SF3, ударившись в противоположную крайность. Привычные в Golden Sun диалоги по полчаса реального времени, требующие внимания игрока после каждой фразы, обрели невиданный доселе размах – управление отбирают чаще, чем когда-либо до этого. Самое обидное, что в репликах, по сути, повторяется все то, о чем можно узнать из других источников: заставок (тут даже есть коллекция книг по истории вселенной!), диалогов с простыми жителями и местной энциклопедии. Не обошлось и без явной самокритики: по окончании каждого сеанса болтологии на экране появляется надпись «Onward!», мол, теперь можно идти.

Вверху слева: Не совсем ясно, зачем дублируется информация на двух экранах, зато красиво!

Зато какие тут головоломки! Они настолько в духе серии, что я невольно начал искать подвох: ну не могут быть задачки все так же логичны и аккуратны, как и семь лет назад. Встречаются лишь небольшие культурные сдвиги: периодически на ум приходили Landstalker (сбросить блок на пару этажей ниже!)

НУ НЕ МОГУТ БЫТЬ ЗАДАЧКИ ВСЕ ТАК ЖЕ ЛОГИЧНЫ И АККУРАТНЫ, КАК И СЕМЬ ЛЕТ НАЗАД!



Вверху: С некоторыми джиннами предварительно придется подраться, как в старых GS...

Внизу: ...и так будет еще семьдесят с лишним раз!



САУНДТРЕКОМ МОТОИ САКУРАБЫ СЛОВНО ПОДЧЕРКИВАЕТ СТУПЕНЬ ЭВОЛЮЦИИ, КУДА ВЗОБРАЛАСЬ GS: DARK DAWN.

и Zelda, но они тут же отправлялись обратно в глубины памяти. Это все-таки он, старый добрый Golden Sun.

В основе боевой системы лежат неизменные принципы двадцатилетней давности: сначала фаза назначения, затем фаза разрешения. Джинны, ранее игравшие значительную роль в цикле атак, стали еще влиятельнее – теперь можно вызывать не отдельно взятого «покемона», а их совокупности. Математика проста: мощность призываемого существа зависит от алхимических очков; один джинн соответствующего типа, скучающий в режиме ожидания, – одно очко; чтобы вызвать мегаджинна, нужно иметь в запасе несколько таких очков. Так что если раньше бои чередовались по принципу «сегодня вызов, завтра супер», то сейчас можно суммонить хоть по одному джинну за бой, хоть пачками – все зависит от текущих целей. Джинны... Я еще не упоминал, что их в игре порядка 70 штук?

Все такой же осталась и специализация персонажей: сын Айзека хорошо управляется с земными джиннами и заклинаниями типа «Землетрясение», отпрыск Гарета вспыльчив и горяч по-марсиански, а дочь Ивана унаследовала способности отца к управлению потоками воздуха. Помимо этого в партию вступают совершенно новые персонажи, включая уникальную девушку-оборотня Свету, способную различать запахи.

Интерфейс, на первый взгляд привычный, на самом деле изобилует новинками. Окончательный уход от принципа «крестового меню», совершенный в первой Golden Sun, привел дизайнера по интерфейсам к четкой организации данных. Благодаря двум экранам, информации и подсказок стало больше, и выглядит все это не столь чудовищно, как в GBA-версиях. А маленькие смешные джинны работают визуальными помощниками, делясь секретами манипуляций в многочисленных опциях.

Но самый важный прорыв в трикселе – появление карты местности, которой так не хватало в совершенно двинутых головоломках GS: The Lost Age. Вот теперь я могу рекомендовать игру любому поклоннику RPG, а не только любителю накрутить мозг на ровном месте.

Другой аргумент из того же ряда – это графика. Трехмерные фигурки, любовно отрихтованные по технологии cel-shading, на маленьком экранчике выглядят не столь значительно, как хотелось бы, но достаточно для того, чтобы удивить. Объекты на заднем плане, которые раньше приходилось пре-рендерить и переводить в статичные картинки, теперь настоящее неподдельное 3D, хотя толку от этого тоже не слишком много. А вот эффекты пси-энергии и вызова джиннов – это, я вам доложу, настоящее представление. Нечто похожее с моей челюстью уже случалось, когда я наблюдал анимацию заклинаний в Shining Force III и, просто чтобы хоть раз назвать другую игру, в Final Fantasy VIII. Если что – пугаться не надо, все отлично проматывается.

Звучит так, словно бы в игровом плане практически ничего и не поменялось со времен GBA. Однако если присмотреться к деталям, то Golden Sun: Dark Dawn выглядит совсем по-другому. Так, привычная аж с 92-го псевдоинтерактивная система ответов «Да/Нет», которая ровным счетом ничего не решала, пополнилась смайликами – в определенные моменты диалогов можно выбрать одну из четырех реакций. К сожалению, она по-прежнему не вбрасывает никакого разнообразия в процесс, но хотя бы позволяет чуть больше вжиться в роль. Зато интереснее стал сам мир Вейярд. В первом же городке есть парк развлечений, в котором нужно «пройти путем легендарных героев» – преодолеть несколько локаций, очень кратко повторяющих путь Айзека и его команды тридцать лет назад. Очень классная задумка, а главное – очень качественная; лично мне она напомнила скрытое соревнование в городке фей в Shining Force 2.

Напоследок – о музыке. Мотои Сакураба, который по уровню божественности догнал и перегнал Нобуо Уемацу, своим саундтреком словно бы подчеркивает ступень эволюции, куда взобралась GS: Dark Dawn. Его новые композиции каким-то чудесным образом напоминают одновременно и Golden Sun и, например, SF3 (что, впрочем, неудивительно – это тоже работа Сакураба). Привычный музыкальный стиль разбавляется оркестровыми аранжировками, ритмичными ситуационными треками и даже цитированием оригинальных мелодий.
И это, я считаю, идеальное дополнение к отличной игре.

ОЦЕНКА 9.0





Евгений
Закиров



Иллюстрации с обучающей информацией в точности копируют наклейки для автоматов, которые шли в комплекте с платой.



Паук с головой кошки здесь тоже будет. И реки крови!

Уже в продаже

Guwange

Ценители игр от Cave ждали анонса консольной версии Akai Katana, а получили непонятную Bug Panic для iPad и iPhone и Guwange как эксклюзив для XBLA. И если в целесообразности существования какой-то ерунды в дополнение к Mushihimesama Futari есть сомнения, то новой версии одной из самых известных игр компании остается только порадоваться. Все-таки 800MP дешевле, чем $1500 за плату для автомата.

ИНФОРМАЦИЯ

Платформа:
XBLA
Жанр:
shooter.scrolling.vertical
Зарубежный издатель:
Cave
Российский дистрибьютор:
Microsoft
Разработчик:
Cave
Обозреваемая версия:
XBLA
Мультиплеер:
co-op, local/online
Страна происхождения:
Япония

Guwange – это вертикальный (иногда, впрочем, герой движется по горизонтали, но это редкое исключение из правил) скролшутер в лучших традициях Cave. Миллионы пуль, тысячи противников, зловещие боссы, покрывающие все игровое поле мириадами прожектайлов, – вот то, за что любят такие игры. Владельцам Xbox 360 повезло: прекрасный представитель жанра им достался за смешные деньги, с двумя новыми режимами игры и возможностью истреблять демонов вместе с другом в онлайн-мультиплеере. Невероятная щедрость, которая и в самом деле достойна похвалы!

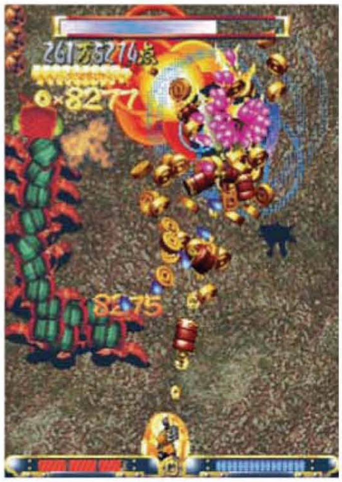
По сюжету, в эпоху Муромати в Японии возросло число людей, одержимых богами смерти. Так, если синигами вселился в человека, то тот получал силу и выносливость, но умирал спустя ровно год. Три героя Guwange – Сисин, Генске и Косаме – узнают, что проклятье можно снять, если уничтожить демона Гуванге, что заточен у горы Гокумон. Правда, перед этим надо собрать пять талисманов, но это сущие мелочи по сравнению с тем, что ожидает героев после выполнения всех необходимых условий.

В Японии автоматы с Guwange появились в 1999 году. Уже тогда игра не могла похвастаться такой уж привлекательной графикой. От других представителей жанра данмаку она отличалась, во-первых, сеттингом, во-вторых, неожиданной суровостью. Демоны и люди здесь заливали экран кровью, оставляли отрубленные конечности и нередко оказывались участниками каких-то совсем уж страшных ритуалов. Локации, обычные противники и боссы соответствовали общему настроению, равно как и музыка, и частые крики несчастных, которых пытали вот прямо тут же, на экране.

Главные герои этой истории подчинили богов смерти своей воле и могут ими управлять. Вернее, они должны это делать, чтобы продвигаться вперед. Так, подконтрольный персонаж стреляет сам, игроку лишь надо направлять поток его прожектайлов, в нужный момент активировать «бомбу» (уничтожает все на пути и дает временное бессмертие) и выпускать синигами. Для чего? Дело в том, что когда бог смерти касается тех самых пуль, он может не просто замедлить их полет, но также превратить в золотые монетки. И то, и другое отражается на счетчике очков, а именно он здесь имеет решающее значение: мало просто пройти игру, надо ни разу не погибнуть и суметь добиться наилучшего результата.

Проблема здесь только одна (помимо местечковых просчетов в балансе, которые сегодня считаются «характерными особенностями»). Поскольку это именно вертикальный скролшутер, то игроку надо либо переворачивать монитор или экран, либо довольствоваться совсем уж небольшим углом обзора. Плюс, графику не стали серьезно дорабатывать – легкое сглаживание есть, но оно только сбивает с толку. Поэтому первые несколько часов во время прохождения болят глаза. Позднее к такой мешанине пикселей привыкаешь, но все равно не очень приятно.

ОЦЕНКА 8.5



Вверху: Боссы в Guwange достаточно простые. Если проиграть самому Гуванге, то дадут ачивмент.

Немного истории

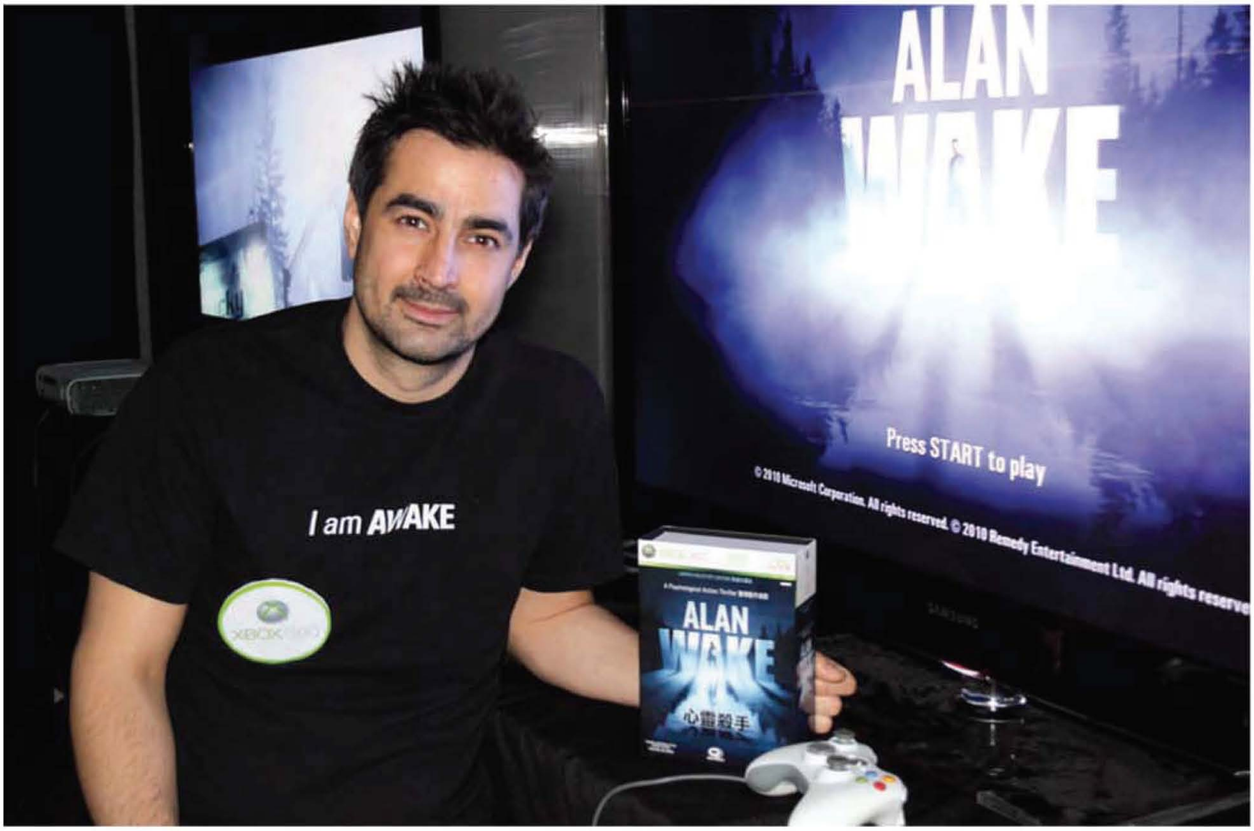
Вообще-то, японские геймеры уже давно могли скачать версию Guwange для мобильных телефонов. А вот западные ценители творчества Cave были вынуждены идти по самому сложному пути: покупать PCB-платы и монтировать их в собственный «домашний» автомат. К счастью, существует только одна ревизия игры (т.е. обновления не выходили). Да, ее можно пройти с одной монеты, но это сложно и требует долгих тренировок.





Управление в Guwange простое, необходимости в аркадном стике нет. А вот поиграть с масштабированием изображения придется. Очень сложно сразу привыкнуть к тому, что на экране так много мелких деталей и так мало пространства для маневра. Стандартные настройки подойдут вряд ли, а определиться с другими можно только спустя пару прохождений.







Константин Говорун

Alan Wake

Весенний триллер от создателей Max Payne не попал в наши итоги года. Тем не менее, Alan Wake заслуживает пристального внимания – при всех недостатках, игра стала важной вехой в развитии геймдизайна. После прохождения Alan Wake мы обнаружили, что осталось немало вопросов, на которые хотелось бы получить ответ из первых рук. Для этого мы связались с человеком по имени Оскари Хаккинен, занимающим загадочную должность Head of Franchise development. Он все знает, о том, как и зачем делалась игра, и сейчас расскажет об этом вам.

? Пожалуйста, расскажите, как рождалась концепция Alan Wake. Что появилось на свет первым: сценарий Сэма Лэйка, игровая механика с манипуляцией светом или что-то еще?

Закончив работу над Max Payne 2: The Fall of Max Payne, мы сели и начали думать над новым проектом. В ту пору мы перебрали множество идей и прототипов игр. Главный критерий был прост. Remedy славится как умением рассказывать истории, так и режиссурой действительно кинонематографического экшна. Нам нужна была концепция, которая бы объединяла и то, и другое. Чтобы не получалось, что сюжет в игре – отдельно, а геймплей – отдельно. Выбранный в итоге концепт «Свет и Тьма» – это одновременно и основа игровой механики, и ядро сюжета Alan Wake. Так что в этом смысле и то, и другое было рождено одновременно.

? Мы знаем, что в середине цикла разработки вы отказались от идеи «песочницы» и сделали игру линейной. Были ли и другие важные изменения в концепции Alan Wake, о которых мы не знаем?

Нет, пожалуй. То есть, при работе над любой игрой всегда выходит так, что какие-то вещи изменяются, но в данном случае основная концепция совершенно не менялась. Я думаю, дело в том огромном количестве подготовительной работы, которая была проделана до старта проекта. Надеюсь, это заметно и по финальной версии игры.

? Alan Wake делится на эпизоды – совсем как телесериал. Но последние обычно транслируются раз в неделю, а игру вашу можно пройти за один-два вечера. А как, на ваш взгляд, стоило бы знакомиться с историей Alan Wake?

Деление на эпизоды было придумано в самом начале разработки. Мы обнаружили, что так удобнее контролировать темп игры и держать геймера в напряжении в течение всей игры. Каждая серия – отдельная и законченная сюжетная арка, которая раскрывает часть общей истории и заканчивается клиффхэнгером, подводящим к следующей части. Благодаря этому, игра не провисает в середине и мотивирует геймера на бросать джойпад. Сразу ли он будет браться за следующий эпизод или отложит на следующую неделю – это уже его личное дело. Но в начале каждого эпизода есть «содержание предыдущих серий», так что он и вправду быстро войдет в тему, если при прохождении была выдержана пауза.

? Любопытно, что Брайт Фоллз находится в штате Вашингон, где также располагаются Твин Пикс и город Форкс (из «Сумерек»). Это случайное совпадение? В любом случае, почему была выбрана именно эта местность? Есть ли какие-то конкретные места, которые послужили прототипом для ваших замечательных художников и дизайнеров?

Мы пересмотрели множество фильмов и телесериалов, которые нам близки по духу и похожи по теме на Alan Wake. Немалое число материала было отснято или так или иначе имело отношение к северо-западной части США: Insomnia и немало экранизаций Стивена Кинга (вроде Shining, Secret Window и the Mist). Даже первый Рэмбо – и тот снимался здесь, в городе Hope, правда с канадской стороны границы. Что касается сериалов, то в первую очередь в голову прихо-

дит Твин Пикс, но есть еще и X-files, Northern Exposure и даже Buffy the Vampire Slayer.

Мы проделали гигантскую работу по изучению местности и сбору материалов с северо-запада. Из поездок в регион мы привезли более 60 тыс. фотографий и часы видео. В основном мы, конечно, снимали штат Вашингтон, но кое-что привезли из Орегона; даже в Канаду ненадолго заглянули. Мы проехали тысячи миль, изучая города-призраки, живописные места, наслаждались красотой местной природы. Там ведь есть все – от джунглей на берегу до пустошей на возвышенностях в глубине континента. Получилось по-настоящему чудесное путешествие для нашей творческой команды.

Больше всего нас впечатлили города Roslyn, Astoria and Snoqualmie, а также Crater Lake. Astoria, к слову, хорошо известна любителям кинематографа – там, например, снимался знаменитый ужастик The Ring.

? Насколько я понимаю, события игры Alan Wake определяются воображением персонажа Alan Wake. То есть, все происходит по его воле, за исключением частей, отредактированных Темной сущностью. В нашей рецензии мы написали, что геймеру досталась роль эдакого литературного негра, помогающего Алану закончить историю в срок. Грубо говоря, убивая врагов, он пишет рядовые экшн-сцены, а решая загадки – сцены решения загадок. Как вы относитесь к такому сравнению?

В Alan Wake мы говорим о Свете и Тьме, а также субъективной и объективной реальности – вдруг все это лишь сон или существует только в голове Алана? Смысл в том, что герой способен силой Воли заставить свой внутренний Свет гореть ярче и сжигать тени, опутавшие Захваченных (Taken), – таковы субъективные ощущения Алана, который надеется так превозмочь Тьму. И мы определенно считаем, что геймер – человек, вживающийся в роль самого Алана Вейка.

? Кстати, а можете вспомнить самую нелепую вещь, которая была написана журналистами о вашей игре?

Я очень рад тому, что ваши коллеги очень хорошо отнеслись к игре, она им явно понравилась. Думаю, нелепости и были, но меня, к счастью, совершенно обошли стороной!

? Темная сущность в игре почему-то подчиняет себе только людей и птиц. Почему так? Я всю игру ждал, когда в лесу появятся гризли – рядом со знаком «медведей не кормить».

Вообще-то, Темная сущность может контролировать что угодно. Медведей нет, зато она управляет неодушевленными предметами и роняет деревья.

? Алан Вейк почему-то совершенно не может драться руками или подручными предметами, медленно бегает, не умеет взбираться на преграды, но с пистолетом управляется ловко. Как так вышло?

Все дело в работе Алана над детективами об Алексе Кейси. Специально для них он изучал стрелковое оружие и немало времени провел в тире.

? В Alan Wake полным-полно отсылок к кино, телесериалам, литературе, но почти нет ничего, связанного с другими играми (разве что увороты в slo-mo). Такое ощущение, что вы работали в мире, где нет ни одной другой игры-триллера. Было ли это сделано намеренно?

Конечно, намеренно! Мы сосредоточили все внимание именно на формах искусства, отличных от игр. В нашем распоряжении было все наследие мировой поп-культуры, труды великих Стивена Кинга, Дэвида Линча, Хичкока и других гениев. Впрочем, на перечисление всех книг и фильмов не хватит никакого места. В игре полно видов, ситуаций, настроений и атмосфер (буквально – atmospheres, – прим. пер.), которые отсылают к известным произведениям и будут мгновенно узнаны геймером. До нас этого никто толком не делал, и я надеюсь, что наша игра войдет в историю как первый настоящий триллер-видеоигра.



? А вообще есть ли какие-то игры, которые вам нравятся?

Самая любимая игра всех времен и народов – Half-Life, а еще я много играю в NHL от EA.

? Играли ли вы когда-нибудь в вещи из цикла Silent Hill? Складывается впечатление, что они (по крайней мере, первые три) довольно близки к Alan Wake.

Да, я лично знаком с Silent Hill, эти игры мне очень нравятся, но мы не использовали их как источник вдохновения.

? Говорят, что Alan Wake – образец настоящего искусства, что она открыла новый способ излагать историю игровыми методами. Но есть еще одно произведение, которое хвалят ровно за то же самое, – Heavy Rain. Видели ее?

Увы, так и не дошли руки посмотреть. Этот год был такой хороший – вышла целая куча игр, которые мне интересны.

? Очень важный вопрос. Я уверен, что вы смотрели Lost. Как вам последняя серия?

Да, мы все в Remedy смотрели Lost и потом всем офисом обсуждали финал. Кто-то был разочарован, кому-то он понравился. По мне, так все нормально. Я не буду вдаваться в детали и рассказывать, как я понял историю, а то ваши читатели, не видевшие конец, могут счесть это спойлером, расстроиться и написать мне много злых писем.

? И последнее. Remedy – самая крупная и самая известная студия разработки видеоигр в Финляндии. Помогает ли это или мешает вам в работе каким-то образом? Чувствуете ли какую-то особую ответственность, потому что представляете страну и финскую культуру на мировом уровне?

Что касается культуры, то мы в наших играх раскрываем суть не нашей родной культуры, а совсем других. А положение лидера и вправду приносит пользу. Именно к нам приходят на работу самые талантливые люди в Финляндии, да и из-за границы тоже. Ведь мы активно ищем новых сотрудников по всей Восточной Европе, в том числе и в России. СИ



Вопросы:
Евгений
Закиров



Перевод:
Наталья
Одинцова

Интервью
World of Warcraft: Cataclysm

На московскую премьеру World of Warcraft: Cataclysm компания Blizzard отправила десант: Джо Шелли, Монти Крол и Рассел Броуэр представляли команду разработчиков. Шелли (на фото – посередине) – старший геймдизайнер WoW и в основном работал над подземельями и рейдами, Крол (на фото – справа) – ведущий программист, Броуэр – директор по звуку и один из композиторов Blizzard. Их мы и расспросили о том, как создавалось новое дополнение.

Cataclysm – не просто очередное дополнение, оно целиком меняет мир World of Warcraft. Вам не жалко расставаться со старыми зонами?

М.К.: Нет. Решение перекроить существующие локации позволило нам при внесении изменений пустить в ход все накопленные за годы работы над WoW знания и навыки. Конечно, ностальгия по старому миру остается, но полученный опыт позволил нам сделать геймплей лучше, и потому не убиваться по прежнему облику земель WoW.

Р.Б.: Музыка связывает тот мир и нынешний. Сочиняя мелодии, мы хотели передать ощущение, что действие все еще происходит в Азероте, хотя катаклизм изменил его навсегда. Когда вы посетите одну из тех локаций, где путешествовали на протяжении шести лет, у вас останется впечатление чего-то знакомого. Благодаря музыке, вы сможете сказать: «Это всё ещё Аубердин». Он был полностью уничтожен, как показывает вступительный ролик, но воспоминания о былых событиях сохраняются.

По какому принципу вы выбирали, какие зоны нуждаются в обновлении?

Д.Ш.: Вначале мы провели что-то вроде переоценки для всех зон старого мира. Но чем больше углублялись в работу над проектом, тем чаще нам хотелось внести какие-то измения буквально во все. Так что можно сказать, что Cataclysm затронул почти каждый уголок того, прежнего мира. Везде что-то да отличается от оригинального варианта

Вы наверняка уже слышали жалобы на то, что после аддона некоторые классы стали заметно слабее, а некоторые, напротив, получили слишком уж большое преимущество. Почему вы решили настолько основательно перетряхнуть баланс?

Д.Ш.: Когда мы добавили новые классы, то заодно пересмотрели навыки у существующих, и в Cataclysm таким образом появилось очень много контента для разных классов. Когда так поступаешь, то естественно, баланс нужно пересматривать. У нас этой задачей занимается отдельная команда дизайнеров классов, и они внимательно следят, чтобы перекосов не было. Иногда, особенно в фазе бета-теста, бывают периоды, когда какой-то класс кажется более сильным, и если такое случается, мы прилагаем все усилия, чтобы исправить ситуацию. Продолжим, если понадобится, настраивать баланс и после запуска Cataclysm.

Кстати, а почему вы остановились на воргенах? Гоблины – это достаточно очевидный вариант, но воргены?

М.К.: Они привлекательны прежде всего тем, что не похожи на все остальные классы Альянса – в них больше от зверей, они более мускулистые, вызывают ассоциации с Ордой. Мы хотели разнообразить игру для тех, кто предпочитает Альянс, предложить им нечто новое, отличное от уже знакомых классов. Предоставить им более широкий выбор.

А почему не огры? Ведь давно фэны ждут, когда же за огров можно будет играть.

М.К.: Да, наши поклонники такие – очень страстные, очень громкие. И мы их за это обожаем. Нам и насчет гоблинов очень много просьб поступало, а тут такая возможность - они отлично вписываются в сюжет Cataclysm. Мы постарались сделать класс интересным.

А насколько основательные возможности по кастомизации вы собираетесь предлагать? Вот, скажем, доспех перекрасить можно будет? Или вы по какой-то причине не хотите делать игру настолько кастомизируемой?

М.К.: Наши художники рисуют наборы брони с таким расчетом, чтобы они внешне соответствовали классу, для которого предназначаются. Я думаю, вы заметите в Cataclysm такую классную особенность – возможно, это прозвучит странно, но, тем не менее, – больше доспехов выглядят одинаково. Когда вы выполняете квесты в какой-нибудь зоне, то получаете части от разных комплектов защиты. Игроки часто жаловались, что между собой все эти детали плохо сочетаются визуально. Поэтому мы больше одинаковых элементов в доспехах предусмотрели. Мне кажется, таким образом ваш герой будет более эпично выглядеть, чем если вы ему перекрасите, условно говоря, штаны в зеленый, а наручи в розовый. Хочу заметить, что речь идет о броне для персонажей высоких уровней, т.е. не получится так, что бойцы 20-го и 80-го уровня одеты одинаково.

Игры довольно быстро устаревают графически. Вы не думали о том, чтобы визуально обновить WoW?

М.К.: Вы совершенно правы. Мы очень гордимся тем, что при выборе графического стиля WoW сделали выбор в пользу стилизации. Игра получилась узнаваемой, запоминающейся по картинке, и с честью выдержала шесть лет на рынке. Быстрее всего стареют обычно те произведения, авторы которых добиваются реалистичной картинки. А у нас стилизация, и на ней возраст не так сказывается. Но замечу, что мы вносили и продолжаем вносить изменения в графический движок, научились лучше рендерить ландшафты, воду, новые эффекты освещения добавили повсюду.

Скажите, а как вы собираетесь увеличивать «население» WoW? Ведь порой складывается такое ощущение, что уже все к ней приобщились.

М.К.: Делая Cataclysm, мы старались, чтобы новые зоны стали самыми понятными, доступными, удобными для тех, кто только приобщается к WoW. И на мой взгляд, выход этого дополнения – отличная возможность впервые попробовать нашу игру! **СИ**





6 номеров **564 руб.**
13 номеров **1105 руб.**



6 номеров **785 руб.**
12 номеров **1420 руб.**



6 номеров **1110 руб.**
12 номеров **2016 руб.**



6 номеров **810 руб.**
12 номеров **1470 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2310 руб.**



6 номеров **900 руб.**
12 номеров **1720 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**

ПОДПИШИСЬ!

shop.glc.ru

ВЫГОДА + ГАРАНТИЯ

Редакционная подписка без посредников – это гарантия получения важного для Вас журнала и экономия до 40% от розничной цены в киоске

8-800-200-3-999



6 номеров **1130 руб.**
12 номеров **2060 руб.**



6 номеров **890 руб.**
12 номеров **1630 руб.**



6 номеров **630 руб.**
12 номеров **1130 руб.**



6 номеров **765 руб.**
12 номеров **1380 руб.**



6 номеров **960 руб.**
12 номеров **1740 руб.**



6 номеров **1300 руб.**
12 номеров **2300 руб.**



3 номера **630 руб.**
6 номеров **1140 руб.**



6 номеров **1260 руб.**
12 номеров **2200 руб.**



6 номеров **2205 руб.**
12 номеров **3890 руб.**



6 номеров **2150 руб.**
12 номеров **3930 руб.**



6 номеров **2178 руб.**
12 номеров **3960 руб.**

(game)land
МЕДИА ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ

Ведущие рубрики: Александр Щербаков
Святослав Торик

RETROACTIVE



Святослав Торик

› Разговор с Джуллианом Голлопом

Это интервью должно было попасть в №11 за 2010, к материалу про X-Com, но из-за того, что текущий проект Голлопа вошел в финальную стадию - см. в интервью - ответы на вопросы были получены уже после ухода номера в печать. Тем не менее, вопросы остаются актуальными, в том числе и на сегодняшний день, когда мы стоим на пороге запуска новой приставки от Nintendo. Какое отношение имеет к этому событию разработчик сериала X-Com? Читайте интервью!



? С момента выхода Rebelstar: Tactical Command (2005) от вас ничего не было слышно. Чем вы занимались последние пять лет, и над чем работаете сейчас в Ubisoft Bulgaria (если вам позволено именовать проект иначе, нежели «лонч-тайтл для Nintendo 3DS»)? Ощущается ли разница между работой в провинции Соединенного Королевства и в сердце бывшей части Восточного Блока?

В первый год после переезда в Болгарию я купил квартиру и какое-то время занимался ее обустройством. В ноябре 2006-го я получил место геймдизайнера в Ubisoft Bulgaria, которая как раз открывала новую студию. Моим первым проектом стала работа над версиями Chessmaster для платформ NDS, PSP и XBLA. После этого я пару раз начинал различные проекты для NDS, которые были отклонены на ранних стадиях. В итоге я пришел к продюсерам Ubisoft (в оригинале – editorial committee) и предложил им сделать походовый варгейм по вселенной Tom Clancy's Ghost Recon для Nintendo DS. Им понравилась эта идея и мне дали зеленый свет. Примерно год назад мы решили сменить платформу на Nintendo 3DS, хотя практически ничего о ней не знали. На данный момент мы завершаем разработку игры, получившей название Ghost Recon: Shadow Wars, она должна стать лонч-тайтлом 3DS в марте 2011.

Что касается разницы между работой в Великобритании и Болгарии – могу сказать, что погода здесь приятнее, а природа очень красива и нетронута. И с коллегами-болгарами отлично работается.

? Во время просмотра истории ваших разработок, меня не оставляло странное ощущение, что все эти годы вы делали и переделывали всего три игры: Rebelstar Raiders/Laser Squad/LSN (чистая командная тактика), потом это была Chaos/Lords ofChaos/Magic & Mayhem (походовая тактика про магов и заклинания) и, наконец, X-Com: UFO Defense/Apocalypse (как симулятор типа «менеджмент влияет на тактику»). Походовость была основой их всех, хотя в X-Com: Apocalypse вы сделали первые шаги к смешанному геймплею, а в Laser Squad Nemesis так и вообще ввели пофазовую систему (асинхронные назначения, одновременные разрешения). После пятнадцати лет изобретения и переизобретения командных походовых игр – почему так все менялось?

Да, так и есть – я постоянно работаю над одной и той же идеей. Полагаю, это потому, что жанр TBS нравится мне больше всего. Однако, как вы уже поняли из моего предыдущего ответа, сейчас я вернулся к чистой «командной походовой тактике» с Ghost Recon: Shadow Wars, пусть даже и на новой платформе. Каждый, кто находил что-то для себя в моих предыдущих играх, сможет понять и новую.



? Работа над трилогией UFO от Altar Interactive началась после того, как всю вашу работу по Dreamland Chronicles передали чешским разработчикам. Это вылилось в UFO: Aftermath, UFO: Aftershock и UFO: Afterlight. Какие из них вы бы назвали «в духе X-Com»? Вам понравилась идея боев в реальном времени с умной паузой (ровно как в современных ролевых играх от BioWare)? Я слышал, что вы тоже собирались внедрять ее в Dreamland Chronicles – это так?

Признаться честно, я играл только в UFO: Aftermath, и очень недолго. Бой в

реальном времени с паузой мы сделали еще в X-Com: Apocalypse, так что это как раз BioWare подсмотрела у нас. Я как-то столкнулся с Рэем Музыка на GDC в 1999-м, и он рассказал мне, что систему управляемых с паузы боев в реальном времени его команда скопировала прямиком из X-Com: Apocalypse. Однако в Dreamland Chonicles мы планировали походовую систему, очень близкую к тому, что потом появилось в Valkyria Chronicles. У каждого персонажа была полоска с очками действия, которая уменьшалась вместе с перемещениями по карте. Вид был от третьего лица, сверху и сзади персонажа. Во время боевых действий камера переходила в вид от первого лица. Когда я впервые поиграл в Valkyria Chronicles в прошлом году, я был удивлен необыкновенным сходством ее боевой системы с Dreamland Chronicles – хотя и тема игры, и графический стиль у нее совершенно иные, разумеется.



? Кстати, о Dreamland Chronicles. В чем была идея новой игры? Мы были заинтригованы еще тогда, да и сейчас не меньше!

В Dreamland Chronicles планировался новый, отличный от X-Com сюжет. Он был скорее пост-апокалиптического характера. Пришельцы таки завоевали Землю после великой войны, и большинство людей погибло. Остались лишь несколько очагов сопротивления. Вы управляете одной из групп повстанцев, совершаете партизанские вылазки против чужих, параллельно собирая ресурсы и объединяясь с другими группами. Тем временем пришельцы возводят огромные устройства, чтобы превратить планету в то, что больше напоминает им их дом. Сюда входит и полное изменение атмосферы, флоры и фауны. Вы должны остановить их до того, как все зайдет слишком далеко. В этом вам должны помочь могущественные технологические артефакты, разбросанные по всей Земле некоей древней расой пришельцев. Эти артефакты были спрятаны как раз на случай вторжения, поскольку, как выясняется в дальнейшем, эти древние инопланетяне – смертельные враги нынешних пришельцев. Вот такая вот история.

? Вы играли в J2ME-версии UFO: Afterlight (которая была менее навороченной, чем «большой брат») и UFO: Aftershock? На мобильных платформах TBS днем с огнем не сыскать; эти две вам понравились?

Нет, я даже не знал, что они существуют.

? В России очень много фанатов X-Com. Один программист портировал UFO Defense и Terror from the Deep на ZX Spectrum, другие парни из Волгограда создали неофициальный порт X-Com для Windows Mobile (они утрамбовали интерфейс и тщательно сохранили графику и игровой процесс). Очень много есть сообществ, которые создают модификации существующих игр под X-Com или даже свои собственные клоны игры. Вы задумывались о том, что какая-нибудь из ваших игр проживет дольше, чем 3-5-10 лет и станет настоящей культовой классикой??

Нет, я даже не представлял себе, что X-Com будет вызывать интерес столь долгое время. Я восхищен тем, что людям она нравится, что они копируют ее идеи, возятся с ней, модифицируют. Это безусловная вершина моих достижений.

? После того, как 2K Games получила права на X-Com и до анонса шутера, они с вами связывались?

Нет, никто из 2K даже не пытался со мной связаться. Объявление новой игры по X-Com было для меня сюрпризом.

? Вы бы взялись за работу над новой походовой X-Com в роли продюсера или ведущего дизайнера, будь такая возможность? Что бы вы сделали в первую очередь, кого бы наняли: программистов AI, 2D/3D художников, дизайнеров уровней, сценаристов?

Безусловно, я бы принял предложение возглавить новый проект в серии X-Com, появись такая возможность. В наше время для работы нужна довольно большая команда, чтобы сделать игру высокого качества, поэтому нужны и художники, и дизайнеры уровней, и программисты, и звукорежиссеры, и аниматоры, и сценаристы. Все они играют важную роль в успехе игры.

? Много игр в стиле X-Com были и остаются в разработке. В одни играть можно, в другие нет, но факт в том, что ваша игра стала не просто культовой, но культом, которые все стремятся повторить. Вы смотрите на то, что творят ваши фанаты и подражатели? Нашли что-нибудь интересное?

Я запускал пару подобных вещей. Никаких светлых идей не обнаружил – но, подозреваю, потому что я видел слишком мало. Но я знаю: чтобы создать хорошую качественную игру, требуется много усилий, и я желаю этим разработчикам успеха.

? Походовые командные игры на консолях (Fire Emblem, Shining Force, Advance Wars, Valkyria Chronicles и так далее) всегда были в хороших руках, а теперь еще и в ваших. Говорят, что PC-гейминг умирает, ну, так говорят еще с выхода PlayStation – но в комментариях на Gamasutra вы подметили, что жанр RTS убил TBS на компьютерах (и умер сам впоследствии). С середины девяностых на PC вышло лишь несколько заметных игр вроде Incubation, Shadow Watch и Paradise Cracked, но все они оказались слишком хардкорными для широких масс. Как вы думаете, походовые тактические стратегии когда-нибудь вернутся в мейнстрим на PC, например, благодаря возрождению Nectaris и Jagged Alliance?

Да, я надеюсь, что походовые стратегии вернутся на PC, но разработчикам этих игр следует научиться у своих консольных коллег паре вещей. Advance Wars, пожалуй, самый понятный и самый играбельный варгейм, выпущенный за последние 10 лет. Valkyria Chronicles тоже является важным этапом для жанра, эта игра доказывает, что механика походовых стратегий отлично работает в паре с великолепной графикой и высоким бюджетом (*в оригинале production values*). К сожалению, конкретно эта игра слишком необычная, чересчур японская, чтобы привлечь западную аудиторию.

На рынке PC-игр по-прежнему есть эта ниша, которую нужно просто взять и качественно заполнить. Все зависит лишь от разработчиков. **СИ**

ДОМАШНЕЕ ВИДЕО

Другие обзоры вы найдете в журнале «Total DVD»



Эдуард Шиндяпин



Blu-ray Новинка

ДИСКИ

Universal Pictures RUS, 1 диск BD50
ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DD 5.1 русский (дубл., 640 Кбс), Dolby TrueHD английский, DD 5.1 английский, DD 5.1 чешский, DD 5.1 польский, DD 5.1 венгерский, DD 5.1 тайский
СУБТИТРЫ:
рус/англ/другие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
900 рублей

› БЕГУЩИЙ ПО ЛЕЗВИЮ. Финальная версия

ФИЛЬМ

Blade Runner: The Final Cut
(1982 / 2007, 118 мин)
РЕЖИССЕР:
Ридли Скотт
В РОЛЯХ:
Харрисон Форд, Рутгер Хауэр, Дэрил Ханна, Шон Янг

БОНУСЫ

Аудиокомментарии, Вступление Ридли Скотта (1 мин)



В недалеком будущем человечество научилось копировать себя, создавая андроидов, на которых оно взваливало самую тяжелую работу в разных уголках Галактики. Но те взяли в привычку грешить бунтами и бегством на Землю, и тогда был создан специальный эскадрон так называемых «Бегущих по лезвию», в задачу которого входил поиск и уничтожение вышедших из-под контроля репликантов. Опытный, но отошедший от дел сыщик Рик Декард (Форд) получает заказ на поимку четверых таких киборгов, который станет для него настоящим испытанием.

Когда картина впервые вышла на экраны, приглянулась она, кажется, только Филипу Дику, автору книги «Мечтают ли андроиды об электроовцах?», взятой за ее основу. Кассовые сборы не оправдали ожиданий студии, критики только разводили руками, а съемочная группа до сих пор с содроганием вспоминает совместную работу с Ридли Скоттом, якобы вечно недовольным тираном и деспотом. Предметом поклонения этот футуристический нуар сделался только спустя годы, после повторного кинопроката, зацепившего аудиторию помоложе, которая и составила большую долю фанатской массы. В представленной на этом диске обновленной версии, на подготовку которой ушло семь лет, авторы отказались от закадровых комментариев, подновили визуальные эффекты и перемонтировали изначальную версию, окончательно обеспечив ленте неиссякаемый культ. У нее есть мораль, харизма, аура и столько сексапила, сколько хватило бы на пять «Основных инстинктов». А что еще нужно, чтобы преподать хороший урок стиля безжизненным доходягам-новоделам?

ИЗДАНИЕ

Супервайзингом реставрации трансфера и саундтрека занимался сам Ридли Скотт, и уж он-то не подкачал – вычищенная, отполированная, да еще и в HD картина доставляет мало с чем сравнимое наслаждение. На экране и вокруг него царит абсолютная гармония изображения и звука, которую деликатно нарушает минимальная потеря четкости в самых темных сценах и сипловатые диалоги. Статичное меню сдобрено музыкальной темой. Дополнительных материалов преступно мало, принимая во внимание их разнообразие на релизах для западных рынков: три аудиокомментария (один от режиссера, второй от продюсеров, сценаристов и художника-постановщика, третий от создателей визуальных эффектов), да короткое вступительное слово Скотта. Перевод субтитрами имеет только последнее. На диске представлена так называемая «финальная версия», которой автор отдает персональное предпочтение. **СИ**

Смертельное оружие 1-4

CP Digital / UPR | 4 диска BD50 | 16:9, 1080p | 110/114/118/127 мин | Средняя цена: 500 рублей за диск

«Смертельное оружие» неизменно вспоминается всякий раз, когда речь заходит о бадди-муви, полицейских экшн-комедиях, лучших актёрских работах Гибсона и Гловера или киноциклах, олицетворяющих собой девяностые. Сегодня это уже классика, наконец-то получившая приличествующее HD-переиздание.



Просится на полку



ВЕРДИКТ ФИЛЬМ **9** | ВИДЕО **8** | ЗВУК **8** | БОНУСЫ **4** | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА **7**

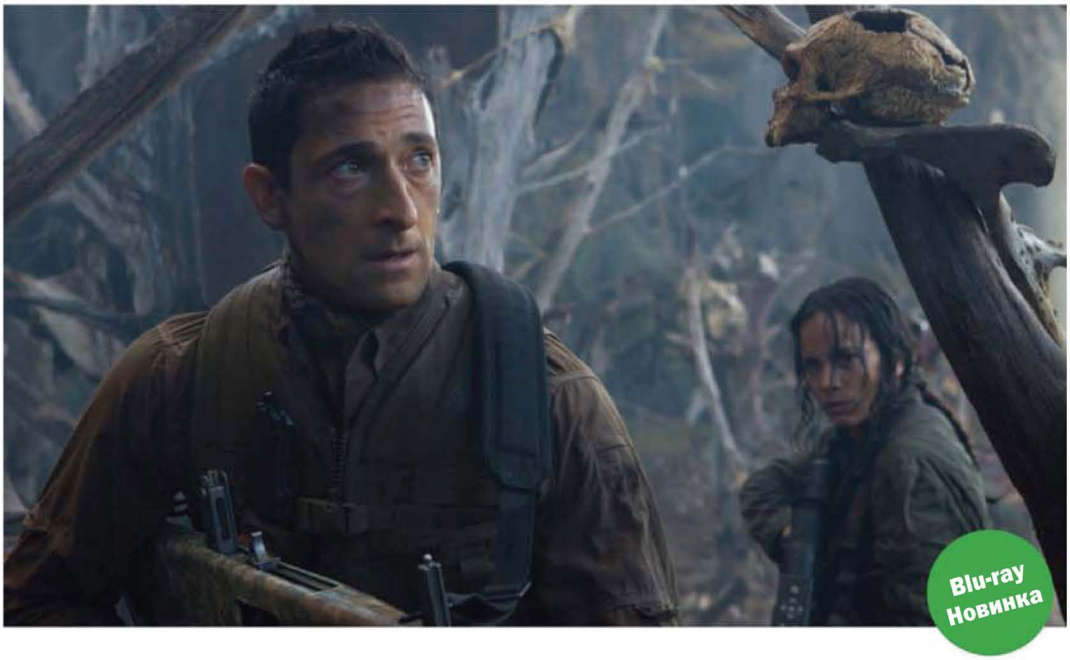
В высоком разрешении эта классика звучит и показывает потрясающе, но с бонусами не повезло.



Александр Фолин

ДИСКИ

Двадцатый Век Фокс СНГ, 1 диск BD50 + 1 диск DVD9
ВИДЕО:
2,35:1 (16:9, 1080p)
ЗВУК:
DTS русский (дубл., 768 Кбс), DTS-HD MA 5.1 английский, DTS немецкий/французский, DD 5.1 украинский/чешский/польский/турецкий
СУБТИТРЫ:
рус/англ/ругие
СРЕДНЯЯ ЦЕНА:
900 рублей



ХИЩНИКИ

ФИЛЬМ

Predators
(2010, 107 мин)
РЕЖИССЕР:
Нимрод Антал
В РОЛЯХ:
Эдриан Броуди, Алисия Брага, Тофер Грейс, Олег Тактаров, Лоуренс Фишберн

БОНУСЫ

Аудиокомментарий
Анимированный комикс-приквел (9 мин)
Фильм о фильме (40 мин)
Рассказ о персонажах (5 мин)
Рассказ о создании сцены (7 мин)
Удаленные сцены (11 мин)

В непролазные джунгли сброшен на парашютах целый отряд разнокалиберных убийц: опытнейший наемник, девушка-снайпер из израильской армии, русский спецназовец, киллер из мексиканского наркокартеля, ликвидатор из народного фронта Сьерра-Леоне, якудза, приговоренный к смерти серийный маньяк-убийца и почему-то обычный врач. Никто из них не понимает, куда он попал, почему и каким образом. Однако вскоре они осознают, что это не Земля, а планета, служащая охотничьими угодьями для инопланетной расы, которая оттачивает тут свои навыки ведения боя с опытным и вооруженным противником.

Продюсерский проект Роберта Родригеса, написавшего сценарий «Хищника 3» еще в 1996 году с расчетом на то, что Арнольд Шварценеггер прочтет и захочет вернуться в джунгли, демонстрирует пламенную любовь к оригинальной ленте и пестрит очень неплохими идеями, которым чаще всего мешает банальная нехватка бюджета. Но как бы ни «жался» Антал, его работа все равно лучше «Хищника 2». Тут и интересный сюжет, и целый набор ярких образов, и визуальные эффекты, наконец.

ДИСК

Если на заднем плане и есть какие-то «шевеления», то они лишь подчеркивают перспективу, глубину картинки, которая, может быть, и не демонстрирует самую высокую четкость на свете, но и особых нареканий не вызывает. Русский DTS, конечно, уступает оригинальному DTS-HD, но и он создает такую атмосферу, что невольно поеживаешься, чувствуя себя одним из попавших в джунгли. Дополнений позиционно не так много, но по части информационной полезности они дадут фору иным релизам с вдвое большим объемом бонусов. Причем все, включая даже комментарий, переведено субтитрами. Также имеется DVD с «Хищниками», но без оригинального трека и с фотогалереей в качестве бонуса. **СИ**

КОММЕНТАРИЙ

АРТЁМ ШОРОХОВ



Над «Хищниками» посмеивались до выхода фильма: у фанатов не вызывал доверия персонаж Эдриана Броуди, не выдерживающий сравнения с классическим героем Арнольда Шварценеггера. После просмотра приходится признать: достойный противник для инопланетного охотника не обязательно должен обладать фигурой Мистера Вселенная.





РОМЕО + ДЖУЛЬЕТТА

ХХ Фокс СНГ | 1 диск BD50 | 16:9, 1080p | 120 мин | Средняя цена: 500 рублей

Казалось бы, какой геймеру интерес в экранизации Шекспира? В *такой* экранизации, поверьте, есть. Баз Лурманн по кирпичику реставрировал бессмертную трагедию кинок средствами зрелищного молодёжного боевика, ловко адаптировав его к классическому тексту. Киноманский ребус, одинаково уместный и как модное экшн-кино, и как костюмная драма, и через 15 лет выглядит современно и свежо.



Просится на полку

ВЕРДИКТ ФИЛЬМ 7 | ВИДЕО 9 | ЗВУК 8 | БОНУСЫ 7 | ИТОГОВАЯ ОЦЕНКА 8

Великолепное издание хорошего фильма, нет ни малейшего повода придраться.

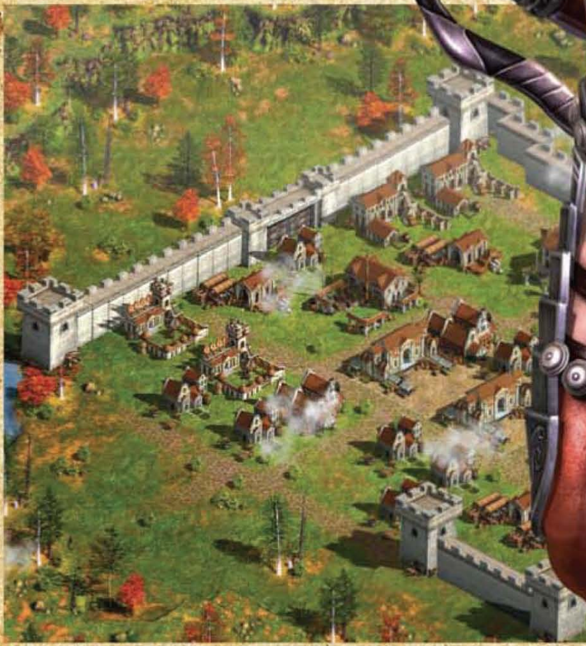


Семен Кобылин

Войны Империи



Давно прошло то время, когда браузерные игры были некрасивыми и скучными. Сегодня среди них есть хорошие шутеры, RPG и даже стратегии с боевой системой в реальном времени. О последних и пойдет речь.



Никого уже не удивишь очередной браузерной стратегией, где надо добывать ресурсы и что-то на них покупать. Эта старая как мир система давно перестала привлекать внимание. Но в «Войнах Империй» все иначе. Глубокая и интересная для изучения экономическая составляющая здесь удачно сочетается с боевой системой. И все это завязано на тесном взаимодействии игроков, некоторые из которых готовы играть роль терпеливых соседей, а вот другие только и ждут момента, чтобы устроить какую-нибудь гадость.

Причем речь идет не о масштабе маленького провинциального города, нет. Игрок здесь должен привести свою империю к мировому господству. И пусть начинается все с небольшого поселения, со временем оно превратится в крупный торговый город, со всех сторон обнесенный высокими стенами. Но обо всем по порядку.

Всего в игре представлено четыре империи: Китай, Рим, Египет и Персия. Перед началом вы выбираете одну из них, а также придумываете имя и назначаете аватар для героя. Сразу после этого представится возможность познакомиться с игрой поближе и пройти обучение. Оно занимает не более пятнадцати минут, зато дает исчерпывающую информацию буквально обо всем. После этого можно выступать в качестве мудрого правителя и талантливого полководца и ничего не бояться!



В распоряжении героя оказывается скромный населенный пункт. При этом поначалу речь идет о «первобытной» эпохе, где нет необходимости в добыче редких ресурсов. Все просто: нужна еда – строим фермы, нужен камень – занимаем расположенный рядом карьер, хочется большей продуктивности – совершенствуем рабочий инвентарь. Каждое здание, каждый параметр здесь можно улучшить, настроить. Грамотное распоряжение имеющимися ресурсами и правильная расстановка приоритетов в конечном итоге позволят получать прибыль там, где другие вынуждены терпеть убытки.





Но чтобы экономика росла, а жители чувствовали себя защищенными, важно не забывать и про созданного в самом начале героя. Его надо прокачивать, чтобы распределять очки талантов, экипировать разную броню и оружие. Он может разучить множество специальных навыков и таскать с собой несколько целебных зелий. В общем, как герой любой современной фэнтезийной стратегии, причем у него есть даже красивая трехмерная моделька в окне статистики – на радость игроку, не иначе.

Вокруг города расположены логова чудовищ, а монстры и бандиты встречаются по всей карте. Наняв в казарме несколько хорошо вооруженных отрядов добрых воинов, можно методично избавляться от врагов, зарабатывать опыт и деньги, а также находить разные полезные предметы. Держать своего персонажа в форме и в боевой готовности очень важно, чтобы суметь в нужный момент защитить свой народ от противника.

Бои выглядят достаточно интересно. Во время сражения действие переносится на отдельную карту. Игрок может как сам командовать войсками, так и оставить их на попечение искусственного интеллекта – функция «автобой» всегда доступна. С ее помощью можно не следить за ходом битвы, если есть твердая уверенность в победе.

Но вернемся к мирному решению конфликтов. Так как цель – добиться процветания своей империи, то нужно позаботиться буквально обо всем. Например, не просто о добыче полезных ископаемых, но и о торговле с другими странами. И, конечно, о сборе дани. Для этого игра предлагает вам расширить область своего влияния. Как? Очень просто. Все вопросы доверия здесь решаются с помощью религии. Поэтому если нужно убедить соседей платить дань именно герою, то лучше воспользоваться услугами жрецов. Достаточно воздвигнуть алтарь рядом с торговым перевалом и подождать какое-то время, чтобы те убедили людей в том, что именно подконтрольный персонаж является идеальным правителем.

В общем, решение политических вопросов, ведение хозяйства и регулярное пополнение рядов армии – вот те проблемы, которые будут волновать будущего императора. И здесь самый большой плюс заключается в том, что не приходится ничего откладывать в долгий ящик. Вспомнили, что давно пора нанять китайских лучников, – открыли страничку с игрой с работы, ввели логин и пароль, пара щелчков мыши и дело сделано. Так можно и в военных конфликтах принимать участие. Главное, чтобы в один прекрасный день на поле боя не вышли боевые слоны начальника. Может же и он в своем закрытом кабинете вести Персию к процветанию! **СИ**





Titsbuster



Бен Хорни

Ажурное счастье

Вы были на «Игромире»? Бен Хорни там был. Еще там были разные голые девицы и их подруги, которые захотели скрыть то, чего у них нет и вряд ли уже будет. Говорят, в этом году на «Игромире» было совсем мало людей, о чем свидетельствует, например, отсутствие очередей во второй и третий день. Возможно, у стендов толпы все-таки собирались, ну, чтобы поиграть в разную ерунду, но этих энтузиастов вряд ли кто-нибудь осудит. А ведь цель выставки – поглазеть на красивых (не всегда, впрочем) раздетых женщин, которые танцуют или просят поиграть с ними. В этом отношении у Бена созрел вопрос к тем посетителям, которые приводят на выставку детей. Вот пришли вы, мужчина, на «Игромир» – это хорошо! Жену привели – ну, зато не изменили. Но детей-то почему дома не оставили? Им, наверное, стыдно теперь, что папа на праздник нарядился и пошел на теток смотреть. О времена. О нравы!

Mafia 2 (Xbox 360, PS3, PC)





Прекрасная игра, кошмарные женщины – плохие оценки, восторженные отзывы геймеров помладше, недовольное брюзжание людей постарше. На самом деле, оценки Mafia 2 никак не связаны с тем, насколько прекрасные или некрасивые в игре барышни. Во всяком случае, хотелось бы верить в то, что рецензенты руководствовались чем-то иным, когда вырисовывали заветные семь с половиной баллов. Однако, если это все же не так, то Бену Хорни есть, что возразить невнимательным журналистам!

Это чистая правда: полигональные женщины во втором выпуске бандитского сериала чаще всего оказываются проститутками (даже есть сцена орального секса, но ее можно не заметить, заслушавшись чудесной российской озвучкой). Один раз – мамой. Один раз – сестрой. Все остальные – проститутки в некрасивых нарядах.





Чтобы как-то это компенсировать, разработчики включили в игру старые выпуски журнала Playboy. Причем они точно знали, что хотят увидеть пользователи. Не дурацкие развлекательные статейки, а развороты с голыми или полуголыми моделями. Стыд-то какой!.. Но именно в таком виде они предстают в Mafia 2. Вроде, очень даже ничего. Хочется собрать все такие журналы!





Во все глаза

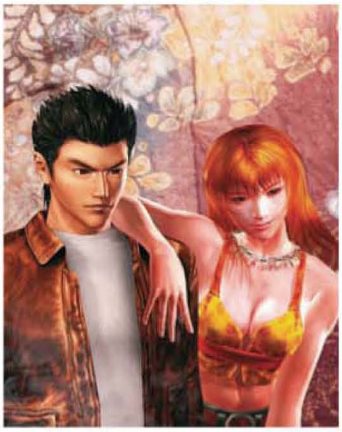
Короткой нежной строкой

Говорят, что Shenmue и Shenmue II могут переиздать в виде HD-римейка для сетевых сервисов современных консолей. Вау. Нет, правда, ВАУ. Не знаете, почему Shenmue II достойна вашего внимания? Ну, как же, достаточно вспомнить чудесную китаянку Джой!

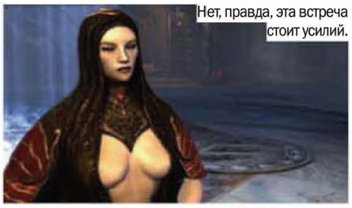
Она не совсем обычная китаянка. В том плане, что она, во-первых, рыжая, во-вторых, пружинит от земли, если падает лицом вниз. А бутерброды всегда падают маслом вниз!



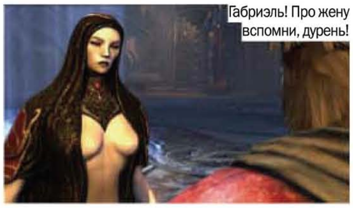
We can get some joy tonight! Не стоит бояться: от рыжей китаянки рыжие дети точно не родятся.



Одолеть Castlevania: Lords of Shadow не то чтобы сложно, просто это отнимает слишком много времени. Однако для того, чтобы встретить Кармиллу (после этого игру можно выключать), не нужно тратить тридцать часов. Нужно просто очень постараться. И захотеть. Сильно захотеть и хорошо постараться.



Нет, правда, эта встреча стоит усилий.



Габриэль! Про жену вспомни, дурень!

Бен Хорни не дружит с почтой. Почта не дружит с Беном Хорни. Поэтому новую игру для Xbox 360, Ore no Yome: Anata Dake no Hanayome, в которой можно жениться на хорошей нарисованной женщине, ему привезли с большим опозданием. Тем не менее, новая жена Бену Хорни, что называется, доставила.





Вверху: Во-первых, у нее очень сильные руки. Она может держать тяжелые и большие вещи и при этом улыбаться.



Вверху: Во-вторых, она умеет правильно одеваться. Что дома, что во время прогулок с мужем в парке.



Внизу: Наконец, она всегда готова потереть спинку. Чудо, а не жена!



В-третьих, она никогда не против полежать на животе, что открывает доступ к десяти новым, кхм, ачивментам.



Вообще-то, приставать на улице к школьницам нельзя. Но японские репортеры про это правило не знают. Поэтому они и провели интересное исследование. Два слова: ноги, юбки.



Всем красивым девушкам срочно приобрести школьную форму и носить ее в теплые дни!

В декабре японцев ждет второе пришествие Dream Club. На этот раз все будет ярче, красивее, интереснее, выше! Главное – выше.





Еще будут новые героини, но кому какое до них дело, если можно раздеть уже знакомых. И даже поменять им прическу!

Внизу слева: Обратите внимание на то, как новая прическа меняет людей. Как будто первый раз видим этого очаровательного ангела, а на самом деле это всем знакомая героиня первой части. Надо только обратить внимание на лицо.





Вверху справа: Новенькие, впрочем, тоже не отстают. Кажется, вот эта девица предлагает себя отшлепать. Стыдно должно быть! Другие себе такого не позволяют.

События

Техника, гаджеты, Интернет , игры и другие полезные штуки

Николай
Арсеньев

QIWI-кошелек – первый



Достижения российской платежной системы

По данным сайта AppBrain, мобильная версия QIWI-кошелька – самое популярное в России приложение для платформы Android. Мы тоже обратили внимание на технологию и посмотрели, как она работает.

Фактически, QIWI-кошелек – удобная система электронных денег, интегрированная с собственной сетью терминалов оплаты, а также виртуальными картами Visa, о которых мы писали год назад. В дополнение к этому, всю осень 2010 года QIWI чрезвычайно активно расширяла возможности системы и рапортовала о новых партнерах. Раз – и через QIWI можно оплачивать Facebook и Вконтакте, два - и услуги сотовых операторов Украины. Деньги с QIWI-кошелька можно выводить на банковские карты, так что фактически это и удобная система для отправки денег иногородним друзьям. Управлять всем этим хозяйством можно с компьютера, телефона или с экрана терминала QIWI.

Если рассуждать практически, удобно держать на QIWI-кошельке сумму в районе пары тысяч рублей – на всякий пожарный. Одному из наших редакторов однажды ночью понадобилось оплатить Интернет, причем вариант с использованием банковских карт у провайдера был временно заблокирован. Наличных дома нет, банкомат далеко, зато рядом прямо на улице стоит автомат QIWI. Человек без труда авторизовался в существующем QIWI-кошельке и использовал остаток на счету для оплаты услуг. Точно так же можно было бы срочно купить билеты на поезд. А если бы потребовалось оплатить игру в зарубежном Интернет-магазине, к тому же запасу денег можно было обратиться, используя виртуальную кредитную карту (существует в виде реквизитов, которые приходят вам на SMS).

Двойной ответ от AMD

AMD представляет Radeon HD 6950/6970



Как вы уже, наверное, знаете с некоторых пор мы были вынуждены попрощаться с ATI и познакомиться с новыми тремя буквами в названии Radeon HD… AMD. Итак, компания активно развивает 6-серию Radeon HD и весьма успешно. Вслед за Radeon HD 6850/6870 последовали топовые Radeon HD 6950/6970, но с парой оговорок.

В основе новых карт используется архитектура VLIW4, она позволяет параллельно исполнять нескольких операций одновременно. Скорость обработки геометрии выросла вдвое, тесселляции до 3x, если сравнивать Radeon HD 5870. Фишками стали новые метод полноэкранного сглаживания, а именно Morphological AA и Enhanced Quality AA. Это пост-фильтр, сглаживающий изображение перед тем, как вывести его на экран. Вторая технология предлагает улучшенное сглаживание “лесенок”, при этом не требуя дополнительного объема видеопамяти. Не менее любопытна аппаратная технология PowerTune, которая умеет регулировать частоту и напряжения GPU, если она переходит определенный порог.

Перечислим технические характеристики Radeon HD 6950 и Radeon HD 6970: частоты ядер – 800/880 МГц, количество ROP/TMU-блоков и универсальных процессоров составляет 32/32, 88/96 и 1408/1536 соответственно, ширина шины памяти – привычные 256 бит, а эффективная частота – 5000/5500 МГц. Объем же памяти неизменен, 2 Гбайт. Как видим, ничего такого революционного, но дело именно в мелочах.



Медный Ligh Peak

Или конфуз с оптическим интерфейсом Intel

Intel позиционировала технологию Light Peak как революционную. Компания собиралась отказаться от медных проводов в пользу куда более перспективных и шустрых оптоволоконных каналов и световых импульсов, которые должны по ним идти. Однако первые слухи говорят об обратном, первая инкарнация Light Peak будет использовать все же медь.

Если слухи окажутся правдой, будет очень интересно послушать, как выкрутятся ребята из Intel, которые пяткой в грудь били себя, заявляя о том, что будущее за оптоволокном. Впрочем, не стоит судить их строго, в будущем Light Peak однозначно перейдет на оптоволокно, а уже в первой половине 2011 года мы увидим анонс нового стандарта с пропускной способностью 10 Гбит/с в обе стороны!

Предположительно, первыми компаниями, которые поддержат стандарт, станут Sony и Apple. Некоторые предполагают, что Apple и вовсе выбрала Light Peak и полностью проигнорирует USB 3.0, чья максимальная пропускная способность составляет 4,8 Гбит/с (в обе стороны). Все это вызывает много вопросов, надеемся получить на них ответы в скором будущем.

$500 за 9,8 кг алюминия

Lian Li анонсирует новый hi-end корпус PC-X500FX



Давненько мы что-то не писали про корпуса от славной компании Lian Li, а тут и повод хороший подвернулся. Кудесники из Тайваня продолжают развивать линейку корпусов premium-класса, на этот раз в лице PC-X500FX.

Перед вами – мастодонт весом под 10 кило и стоимостью порядка $500. Конечно же, корпус не для всех, но помечтать же можно! Итак, PC-X500FX совместим с платами форм-фактора ATX, Micro ATX и Mini-ITX, в комплект поставки уже входят три 140-миллиметровых вентилятора с подсветкой и еще парочка 120-миллиметровых без таковой. Первые скрыты за лицевой панелью и занимают всю площадь (в наличии – съемный фильтр)! А как же 5,25-дюймовые отсеки для внешних приводов? Все очень просто, выходят они на левую или правую сторону корпуса, для чего предусмотрено соответствующие отверстия в боковых панелях. Левая же панель, кроме всего прочего, обладает большим окном, через которое ты сможешь наблюдать за жизнью железяк. В верхней левой части и правой нижней находятся корзины для 3,5-дюймовых устройств, общей вместительностью 6 штук. Видеокарту можно втиснуть любую, даже самую-самую, 31,5 см должно хватить. Место для блока питания отведено в самом низу, при этом глубина корпуса не столь велика, чтобы вместить «длинные» блоки, но это не оказалось проблемой для инженеров, они включили в комплект поставки кожух-удлинитель.



Заслуженная пенсия

D-Sub, он же VGA, отправляют на пенсию

Разъем D-Sub служил нам верой и правдой долгое время. Шутка ли, стандарт был разработан в далеком 1987 году. По компьютерным меркам он не просто стар, он суперстар! Его пытались заменить DVI, HDMI, а с недавних пор еще и DisplayPort, старичок стоял из последних сил, но его время приходит к концу.

Так, компания Intel объявила о том, что начиная к 2015 году откажется от поддержки VGA-разъема в своих чипсетах. Таким образом, гигант присоединился к титанам индустрии, вроде AMD, Dell, Lenovo, Samsung и LG, которые активно ратуют за продвижение DisplayPort и HDMI (стоит отметить, что DVI в списке нет, похоже, что он не так долго продержится, как его аналоговый собрат).

AMD в своих намерениях еще жестче, компания практически полностью откажется от VGA-портов к 2013, полностью исключив их к 2015 году. Более того, к тому времени также отправят на пенсию и DVI-I.

Какое же будущее ожидает нас? Очень даже радужное, для подключения кинотеатров, ЖК-экранов будет использоваться интерфейс HDMI, который существенно упрощает жизнь пользователям, ну а для чисто компьютерных нужд оставят лишь DisplayPort. Стоит отметить целесообразность этого шага, ведь и HDMI и DisplayPort имеют много большую пропускную способность, которая позволяет поддерживать высокие разрешения и 3D-картинку.

Преемственность поколений

Razer продолжает дело, начатое Belkin



Многие, наверное, помнят весьма любопытную мини клавиатуру Belkin n52te SpeedPad, которая была разработана совместными усилиями компаний Razer и Belkin. Звездный тандем решил развить идею и представил новую мини-клавиатуру Razer Nostromo.

Форма Razer Nostromo спроектирована для максимально простого доступа ко всем клавишам, а значит и игровым командам! Подставка для рук мягка и прорезинена, к тому же ее легко регулировать. Под большим пальцем находятся 8-позиционный программируемый D-Pad и колесо прокрутки, для остальных пальцев рук выделено аж 16 программируемых клавиш. Nostromo обучен мгновенному переключению между восемью клавиатурными раскладками, а также умению хранить до двадцати игровых профилей. Стоит ли говорить, что с помощью фирменного софта можно записывать макросы любой сложности... Мы более чем уверены, что Razer Nostromo также очень хорошо подходит и для серьезных приложений. Подключается устройство через USB-порт, по данным производителя совместимо только с Windows, возможно, в будущем компания осчастливит и пользователей Mac OS. Размеры устройства составляют 184x160x59 мм, а вес – 250 г.

Ожидаемая стоимость Razer Nostromo 2690 руб.



Дубль №2: Электронный бук с E-ink экраном

5-дюймовая читалка от WEXLER

Начав с электронной книги с привычным ЖК-экраном, компания WEXLER решила выпустить более классическую читалку с экраном типа E-ink. Встречаем WEXLER.BOOK E5001. В гаджете используется 5-дюймовый дисплей, он куда как лучше подходит для чтения книг, глаза уставать не будут. Для записи книг, музыки и прочей информации доступно 4 Гбайт дискового пространства, при желании его можно расширить благодаря наличию разъема под карточки формата MicroSD. Приятной особенностью стало наличие FM-тюнера. WEXLER.BOOK E5001 поддерживает внушительное количество форматов книг, среди которых TXT, RFT, PDF, DOC, CHM, HTM, HTML, EPUB и FB2, распознает он также и картинки в виде JPG, BMP, GIF и PNG, из музыки в списке лишь формат MP3. Одного заряда аккумулятора хватает на более чем 11.000 страниц. Как заверяют разработчики, этого хватит на целый месяц активного чтения.

Корпус WEXLER.BOOK E5001 выполнен из алюминия, также комплект поставки включает обложку из натуральной кожи. Размеры и вес вполне ожидаемы – 155x105x9 мм, 200 г. Приятным бонусом станет возможность выбрать одно из более десятка сочетаний цветов корпуса и обложки.

Рекомендованная розничная цена WEXLER.BOOK E5001 – 5990 руб.



Алексей Шуваев

Наушники от Speedlink

Игры, фильмы и общение – все это немыслимо без нормального аудио сопровождения. Наличие хороших колонок и микрофона, а лучше гарнитуры уже стало просто необходимостью для мультимедийного компьютера. Ситуация становится тем более актуальной, когда появляется высокоскоростной доступ в Интернет голосовое общение в онлайн-играх становится более доступным. Рассмотрим же гарнитуры от компании Speedlink, которые порадуют отличным качеством аудио и передадут на тот конец планеты ваш голос.

PICA Notebook Headset

Откроем обзор гарнитур с легкой и компактной стереопары PICA Notebook Headset. Всего 60 грамм веса включают в себя крепкий металлический ободок, пару наушников, кабель и микрофон. Сам микрофон расположен на проводе, который раздваивается только у разъемов для подключения. Наушники имеют отличный механизм складывания, который позволяет заметно уменьшить размеры гарнитуры для удобства транспортировки. Поворот самих динамиков в одной плоскости с ободком позволяет уместить их даже в небольшую сумку с ноутбуком, а из названия следует, что эта гарнитура создана как раз для использования с ноутбуками – чтобы все можно было сложить и побросать в сумку. Девайс бывает в трех цветах: светло-серебристом, темно-серебристом и коричневом. Кабель длиной 1.4 метра как раз и говорит о «ноутбучности» гарнитуры – полутора метров не хватит, если системный блок будет стоять на полу.

Плотные амбушюры надежно прилегают к ушам и гасят большинство внешних шумов.





Picus Stereo PC Backheadset

Легкость должна быть не только в общении, но и в инструментах, которые обеспечивают это общение. Всего 37 грамм весит гарнитура Picus Stereo PC Backheadset. Расположение дужки на затылке позволит девушкам сохранить прическу, а всем остальным не испытывать лишнюю нагрузку на темечко. Тем не менее, наушники плотно прилегают и обеспечивают высокий уровень звука и достойное качество. Микрофон на гибкой ножке располагается слева и крепится к наушнику, поэтому его можно подстроить для максимально качественного восприятия голоса. Кроме того, на проводе расположен регулятор громкости, чтобы, не прибегая к системным настройкам, менять громкость наушников за пару мгновений. Для большего комфорта производитель оснастил гарнитуру длинным кабелем в 2.3 метра. Кроме того, можно подобрать модели с черными, синими или красными пластиковыми вставками.

Tube Stereo PC Headset

Хорошо бы наушникам не только хорошо звучать, но и стильно выглядеть – так решили разработчики компании Speedlink и выпустили модель Tube Stereo PC Headset. Плотные небольшие амбушюры прилегают к металлическим чашкам, которые выглядят очень современно. Пара пружин дополняется мягким ободком - вся эта конструкция обеспечивает плотное прилегание наушников к голове. Подстройка по высоте осуществляется одним движением. Но гарнитура не была бы собой без микрофона: в данном случае качественный микрофон расположен с левой стороны на гибкой ножке.

На длинном, более двух метров, проводе разместился небольшой пульт регулировки громкости. Там же имеется небольшая кнопка отключения микрофона. Малые размеры и поворотный механизм ножки микрофона делают девайс достаточно компактным для мобильного использования, поэтому гаджет можно смело рекомендовать как владельцам стационарных компьютеров, так и пользователям ноутбуков.





SNAPPY Stereo Headset

Продолжая рассматривать стильные и функциональные гарнитуры, надо отметить SNAPPY Stereo Headset. Открытые наушники обладают рядом полезных и приятных качеств: малые размеры и вес не перегружают голову, а при длительном прослушивании музыки или общении уши не устают. Ободок оснащен специальной мягкой подушкой для пущего комфорта. Гарнитура также оснащена микрофоном на поворотной ножке, но в отличие от остальных устройств, ножка короткая и не гибкая. Такая конструкция позволяет избежать запутывания в длинных волосах, а при качественном микрофоне разницы практически не заметно. Гарнитура оснащена пультом ДУ, который расположен непосредственно на проводе. Он позволяет регулировать громкость звука в наушниках и, при необходимости, выключать микрофон. Сам же провод имеет длину чуть меньше 2.5 метров, что позволяет его легко подключать даже к системному блоку, установленному под столом.

MEDUSA NX Stereo Gaming Headset

Для длительных и серьезных виртуальных боев просто необходимы хорошие наушники – как минимум для получения удовольствия от звона сабель, как максимум – чтобы не мешать стонами убиенных орков окружающим. Поэтому стоит присмотреться к закрытым «мониторным» наушникам. Рассматриваемая модель обладает массой достоинств: к примеру, оголовье и амбушюры обеспечивают максимум комфорта даже при длительной работе. Гибкая подстройка под любые особенности строения головы создает самую благоприятную посадку, а складывающийся механизм позволяет компактненько спрятать наушники в сумку или карман. Звук может быть отрегулирован как по громкости, так и по тембру при помощи специального пульта; там же отключается микрофон. Касательно самого микрофона стоит отметить качественное исполнение и удобное крепление на гибкой ножке. Вдобавок к этому, он оснащен технологией шумоподавления. При всех своих достоинствах гарнитура весит меньше 300 грамм, что также является хорошим показателем.





MEDUSA NX USB 5.1 Surround Headset

Завершает наш обзор не просто гарнитура, а комбинированное устройство многоканального звучания. Помимо качественных наушников, в которых вмонтированы аж 8 динамиков, девайс оснащается собственной многоканальной звуковой картой с интерфейсом USB. Таким образом, звук появляется даже на компьютере или ноутбуке без 7.1-звуковой карты. Возможность регулирования каждого канала отдельно, вкупе с качественной аудиокартой создадут полное звуковое погружение в игру, и позволит с точностью определить, с какой стороны донесся опасный шум «кастуемого файрбола». Микрофон на гибкой ножке с подавлением шумов поможет в командной игре или при общении в голосовом чате. Сами наушники и оголовье имеют качественное и мягкое покрытия. Длинный кабель чуть менее 3 метров и 340 грамм массы дают возможность путешествовать со своей многоканальной акустикой без особых проблем. **СИ**

	PICA Notebook Headset	**Picus Stereo PC Backheadset**	**Tube Stereo PC Headset**	**SNAPPY Stereo Headset**	**MEDUSA NX Stereo Gaming Headset**	**MEDUSA NX USB 5.1 Surround Headset**
Наушники:						
Диапазон частот:	20-20000 Гц	20-20000 Гц	20-20000 Гц	20-20000 Гц	20-20000 Гц	20-20000 Гц
Сопротивление:	32 Ом	32 Ом	32 Ом	32 Ом	32 Ом	32 Ом
Чувствительность:	103дБ+/-3 дБ на кГц	116дБ+/-3 дБ на кГц	108дБ+/-3 дБ на кГц	104дБ+/-3 дБ на кГц	102дБ+/-3 дБ на кГц	115дБ+/-5 дБ на кГц
Микрофон:						
Сопротивление:	2,2 кОм на 1 кГц	2,2 кОм на 1 кГц	2,2 кОм на 1 кГц	2,2 кОм на 1 кГц	2,2 кОм на 1 кГц	2,2 кОм на 1 кГц
Чувствительность:	58дБ+/-2 дБ на кГц	43дБ+/-2 дБ на кГц	38дБ+/-3 дБ на кГц	38дБ+/-3 дБ на кГц	36дБ+/-2 дБ на кГц	36дБ+/-2 дБ на кГц
Диапазон частот:	30-16000 Гц	20-16000 Гц	100-16000 Гц	-	100-16000 Гц	100-16000 Гц



Антон Большаков

Чернила без бумаги

Тест электронной книги Digma e500

Технология E Ink, лежащая в основе дисплеев большинства электронных книг, далеко не нова. Если говорить простыми словами, то суть ее такова: изображение на экране формируется в отраженном свете. У дисплеев E Ink нет подсветки, они показывают статичные текст или графику, не потребляя при этом энергии – заряд батарей тратится только на обновление изображения. Дисплеи на электронных чернилах очень надежные и при необходимости могут быть гибкими. В электронных книгах используются монохромные экраны, хотя сама технология допускает формирование и цветного изображения. Учитывая стоимость актуальных моделей «читалок», их цветные модификации стоили бы непростительно дорого. Для сравнения не так давно электронные книги на E Ink стоили от 10 до 15 тысяч рублей. Сейчас их стоимость снизилась: к примеру, Digma e500, побывавшая у нас на тестировании, стоит чуть больше шести тысяч рублей.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:
Samsung 2416, 400 Мгц

Экран:
5", E Ink, 16 градаций серого, 800x600 точек

Ресурс аккумулятора:
15000–18000 перелистываний

Поддержка форматов:
FB2, TXT, PDF, RTF, EPUB, HTML, CHM, PDB, MOBI, DJVU, ZIP, RAR, JPG, BMP, PNG, GIF, TIFF, WMA, MP3, WAV, OGG

Flash-память:
256 Мбайт + 2 Гбайт microSD + поддержка microSD (SDHC) до 32 Гбайт

Разъемы:
mini USB 2.0, микро-джек 2.5 мм

Дополнительно:
FM-радио

Размеры:
148x102x8 мм

Вес:
150 г

При всех своих достоинствах у дисплеев E Ink есть и недостаток – очень низкая скорость обновления экрана. Перелистывание страниц в электронных книгах занимает уж слишком много времени. Производители решают эту проблему по-разному. В Digma e500 пользователь может выбрать режим обновления изображения на экране. Чтобы после перехода на следующую страницу или масштабирования текста на экране не оставалось следов, нужно выставить в настройках книги полное обновление экрана. Оно, кстати, включено по умолчанию. Правда, в таком режиме какие-либо действия выполняются долго: читалка задумывается, а экран постоянно мигает. Поэтому рекомендуется задать в настройках режим ускоренного обновления. Так книжка работает очень даже хорошо, а полное очищение экрана от следов предыдущих изображений происходит через каждые 5 страниц. Пожалуй, это наиболее оптимальный режим.

Если говорить о характеристиках дисплея, то он имеет диагональ 5" и разрешение 800x600 точек. Поверхность экрана матовая, что очень удобно – она не бликует даже при самом ярком свете. Особенность «читалки» от Digma – наличие встроенного гравитационного датчика, который меняет ориентацию изображения на экране в зависимости от положения самого устройства. На первый взгляд это чрезвычайно полезная функция, но через пару-тройку часов пользования устройством приходит понимание, что иногда ее следует отключать. Например, когда ложишься с книжкой на кровать боком, она переворачивает текст на экране. В идеале следовало реализовать быструю клавишу выключения гравитационного датчика. Тогда в настройках его можно было бы всегда оставлять включенным.

Внешне Digma e500 проста и от этого очень удобна. Из кнопок управления на лицевой панели только джойстик, кнопка «OK» и четыре клавиши навигации: назад, вперед, меню и возврата на предыдущий уровень в папке или книжке. На верхнем торце устройства находятся кнопка выключения, разъем mini USB и гнездо для 2.5-миллиметрового штекера наушников. Это не слишком распространенный разъем, но иной, видимо, не поместился. К слову о кнопке питания. Изначально она работала довольно странно, но с новой прошивкой все встало на свои места. Краткое нажатие теперь переводит книгу в режим ожидания; долгое – около 3-5 секунд – выводит на экран окно подтверждения выключения питания; нажатие более 7 секунд – принудительно отключает устройство (аналогично кнопке RESET). С нижнего торца под крышкой доступны аккумулятор и слот для карты памяти формата microSD (SDHC). Книжка поддерживает карточки объемом до 32 Гбайт. Вместе с Digma e500 идет microSD на 2 Гбайт.

Чехол у читалки очень приятный. Как и само устройство, он бывает двух цветов – черного и белого. Сама читалка фиксируется в чехле тремя зажимами – с боков и снизу. Сверху фиксатора нет: получается, что при неловком движении книжка в теории может выпасть из чехла на пол. Мы провели эксперимент, дали устройство нескольким людям и попросили открыть чехол – один из пяти уронил книжку.

Функциональность Digma e500 на достойном уровне. Помимо обычных текстовых файлов (TXT, DOC), читалка понимает PDF, DJVU, EPUB и др. В новой прошивке появилась возможность ручной ориентации текста в DJVU – это удобно! Появился также полноэкранный режим чтения книг. Помимо текстов на экране можно посмотреть фотографии, вот только удовольствие смотреть их на черно-белой матрице сомнительное. А вот послушать музыку можно. Для этого в ОС предустановлен удобный проигрыватель. Музыку он собирает автоматически из всех папок карты памяти без участия пользователя. Есть в устройстве и радио, где в качестве антенны используются наушники. Диапазон приема 88.1–107.9 МГц. **СИ**

6100 руб.



Выводы

Надо сказать, электронная книга Digma e500 – выгодное приобретение! С такой функциональностью, комплектом поставки и поддержкой производителя данный девайс составит конкуренцию многим «собратьям» от известных брендов.



Семен Кобылин

MSI GX660

Наш журнал любит игровые ноутбуки. Компьютерный стол, монитор и системный блок – все это динозавровое хозяйство годится разве что для экономии денег или же при сборке особо мощной – например, дизайнерской – системы. Поэтому мы стараемся не проходить мимо портативных новинок и проверяем, какие не стыдно держать в одной комнате с PlayStation 3 и Xbox 360. На этот раз в наши руки попал MSI GX660 – отличная 15-дюймовая машинка с продвинутой акустической системой от Dynaudio.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

ЦП:
Intel Core i5, 2.53 ГГц
ОЗУ:
4 Гбайт (до 8 Гбайт)
Жесткий диск:
640 Гбайт
Экран:
15,6"
Разрешение экрана:
1366 x 768
Графический чипсет:
ATI Mobility Radeon HD 5870
Объем видеопамяти :
1 Гбайт
Автономная работа:
до 3 ч.
ОС :
Windows 7 Home Premium
Размеры:
369 x 269 x 55 мм
Вес:
3,5 кг

Посредственный звук – бич всех современных ноутбуков; считается, что если уж приспичит послушать музыку, то владелец подключит хорошие наушники – и все. Для портативных устройств, которые включают в метро, ресторане или офисе, это логичное предположение. Но уж дома-то можно никого не стесняться. При этом, в отличие от стационарных решений, ноутбук обычно лениво подключать к большой акустической системе – слишком много возни с проводами. Разве что если хочется с него фильм смотреть. В играх удобнее использовать встроенный звук – и теперь это стало возможно.

Говорят, что GX660 буквально построен вокруг акустической системы. Динамикам и сабвуферу действительно отведены самые козырные места, – и это дает о себе знать. Что музыка StarCraft II, что крики умирающих солдат Modern Warfare максимально естественны – с басами, где это уместно, без малейших помех от корпуса. Технология Surround Sensation обеспечивает эффект присутствия. Сидишь вот так ночью с ноутбуком на коленях - и буквально чувствуешь, как со всех сторон что-то происходит. Если вам это важно, лучше GX660 пока ничего на рынке нет. Слова тут, впрочем, излишни – советую просто сходить в магазин и самим послушать систему. Понравится – берите.

Производительность системы адекватна современным требованиям. Конечно, в «Метро 2033» на максимальных настройках поиграть не выйдет, но это скорее проблема рук разработчиков, а не геймера. Зато MSI предусмотрела удобные инструменты оптимизации работы системы – все буквально под рукой. На передней панели есть кнопка Turbo, разгоняющая процессор и видеокарту. Без ковыряний в BIOS и левых утилит. Еще одна важная кнопка – Eco. Она позволяет переключаться между пятью специальными режимами: игровой, киношный, презентационный, офисный и энергоэкономичный. Можно все это отключить и работать с настройками по умолчанию. Судя по всему, «игровой» Eco-режим также разгоняет систему, поскольку производительность в современных шутерах сразу возрастает. Третья полезная кнопка – Cooler Boost; она помаксимуму охлаждает внутренности ноутбука. Это нужно в тех случаях, когда в комнате и так жарко, а вы еще и положили устройство на одеяло. Шумит система изрядно, зато понижает температуру сразу на десяток градусов. В штатных условиях Cooler Boost обычно не требуется, и работает ноутбук очень тихо.

Выглядит ноутбук, как видите, классно, в темноте весело мигает лампочками, причем это еще и можно настроить под свой вкус. Полноразмерная клавиатура, широкая панель под запястье, крупный и точный тачпад позволяют еще и работать на нем – например, набирать вот этот текст. Очень важное достоинство – это длинный шнур питания, поставляющийся в комплекте. Очевидно ведь, что 99% процентов времени устройство будет подключено к розетке, а для этого типичный метровый огрызок никак не подходит. А вот мощная девятиячеечная батарея в этом смысле кажется излишеством. Да, однажды я случайно выдернул шнур и целый час играл на аккумуляторе, пока система меня не попросила подключить ее к электросети. Но, честное слово, мне было бы проще узнать об этом сразу и поправить дело. Батарея, в конце концов, и весит немало и денег стоит. Конечно, по меркам игровых ноутбуков MSI GX660 – и так дешевая система, всего около 45 тыс. рублей, да и весит всего 3.5 килограмма. Но нет пределов совершенству. **СИ**





Сергей Плотников

Алло, гараж

Тестирование корпусов без блока питания

Как гласит старая японская поговорка, человек может бесконечно смотреть на три вещи: как горит огонь, как течет река и как работают другие люди. Но техноманьяк, помимо перечисленных вещей, может посвятить достаточно много времени созерцанию своего ненаглядного… компьютера. Ведь он всегда рядом. На столе или под столом, но рядом! Подобрать ненаглядный и неповторимый кейс для системника тебе поможет сегодняшний наш тест.

С ног на голову

Новоселье! Какой счастливый праздник. Пользователи со стажем наверняка застали эпоху безвкусных, безликих, серых, безобразных корпусов. И поначалу подобного уныния простенькие кейсы не вызывали. Даже наоборот: сама мысль о том, что ты стал обладателем персонального компьютера, грела сердце любого человека. Уже со временем, когда десктопом смогла обзавестись каждая семья, блеклые никчемные ящики начали жутко утомлять. Именно поэтому появился моддинг: искусство делать из компьютерного «железа» шедевры. Неудивительно, что производители корпусов начали выпускать привлекательные модели со всевозможными окнами на боковых дверцах.

С технической точки зрения мы заметили подвижки развития корпусов не так давно. Пожалуй, первой ступенькой к прогрессу стал перенос посадочного места блока питания вниз. И в этом есть свои преимущества, иначе стали бы компании с дикой скоростью штамповать кейсы нового формата. Во-первых, при подобном расположении кабели питания не будут свисать вниз. Правильно уложить провода, таким образом, становится плевым делом. Во-вторых, выделение тепла от БП не вредит процессору. А раскочегаренный процессор не вредит «питальнику». Чуть забегая вперед, скажем, что сегодняшнее тестирование только подтверждает данный аргумент. Наконец, расположение БП в нижней части корпуса переносит туда и центр тяжести системного блока. Что в лучшую сторону сказывается на устойчивости конструкции (всяко бывает, особенно когда дома маленькие дети).

Практически каждый корпус оснащен отверстиями для шлангов водяного охлаждения. Таким образом, пользователю не составит труда соединить помпу, радиатор и водоблоки воедино, не прорезая в корпусе лишних отверстий. Среди множества мелочей стоит выделить еще одну, приятную. Все больше и больше корпусов обзаводятся двойной боковой стенкой. С ее помощью можно аккуратно проводить кабели блока питания до нужных коннекторов, отделяя их от основного пространства кейса.

Методика тестирования

Каждый корпус проходил ряд испытаний. Первое из них – визуальный осмотр. Нами изучались мельчайшие особенности конкурсантов, такие как способы крепления «железа» или количество охлаждающих элементов. Естественно, чем меньше тестеру приходилось возиться с отверткой – тем лучше.

Далее шла непосредственно сборка тестового стенда. За основу мы взяли центральный процессор AMD Phenom II X6 1090T BE. «Камень» работает на частоте 3200 МГц и выдает на-гора 125 ватт тепла. Использовать в тестовом стенде видеоплату ATI Radeon HD 3470 подтолкнула ее пассивная система охлаждения.

К стенду подключались все имеющиеся в корпусе вентиляторы и запускались бенчмарки. Процессор загружался трехкратным прогоном утилиты wPrime 1.55 с точностью до 1024 миллиона знаков после запятой числа «пи». Видеокарту поджаривали с помощью теста приложения Furmark 1.8 в течение десяти минут. А жесткий диск проверялся утилитой Lavalys EVEREST Ultimate Edition. Мониторинг температур производился этой же программой.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор:
AMD Phenom II X6 1090T BE @ 3200 МГц
Системная плата:
ASUS CrossHair IV Formula
Видеоплата:
ATI Radeon HD 3470 512 Мбайт
Оперативная память:
GeIL Black Dragon GD GB34GB1600C8DC 2x2 Гбайт
Жесткий диск:
Samsung HD082GJ 80 Гбайт
Процессорный кулер:
Zalman CNPS10X Extreme
Операционная система:
Windows 7 Ultimate

ТЕСТИРУЕМОЕ ОБОРУДОВАНИЕ

Aerocool Vx-e PRO
Antec Twelve Hundred
Corsair CC800DW
Foxconn G007
Huntkey H403
NZXT Tempest EVO
NZXT Vulcan
Thermaltake Armor A90
Thermaltake V5 Black Edition



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX, ATX
Размещение блока питания:
сверху
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
3
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
1
Вентиляторы:
1x 120 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
2x USB 2.0, eSATA, наушники, микрофон
Габариты:
190x450x475 мм

Huntkey H403

+ Корпус Huntkey H403 выглядит довольно просто. Но это отнюдь не означает, что перед нами безвкусный кусок металла. Даже наоборот: подобные строгие формы только привлекут внимание техноманьяков. И уж точно «четыреста третий» впишется в любой интерьер. На крайний случай небольшие размеры Huntkey H403 позволят спрятать его под столом. И забыть! Забыть, потому что вентиляторы девайса функционируют практически бесшумно. Лишь бы остальные устройства, которые ты установишь внутрь, не издавали лишних децибел. Проблем при сборке тестового стенда не возникло. Блок питания быстренько встал на свое место, а остальное «железо» надежно закрепилось пластиковыми защелками.

– К сожалению, небольшое пространство корпуса способствовало максимальному разогреву процессора, видеоплаты и жесткого диска. По данному параметру Huntkey H403 – явный аутсайдер.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX, ATX
Размещение блока питания:
снизу
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
4
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
5
Вентиляторы:
4x 120 мм, 1x 200 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
2x USB 2.0, наушники, микрофон
Габариты:
195x452x539 мм

Aerocool Vx-e PRO Limited Edition

\+ За охлаждение корпуса Aerocool Vx-e PRO отвечают пять вертушек, и это при относительно небольших габаритах устройства. Для поддержания в «тонусе» жестких дисков выделили один 120-миллеметровый нагнетатель, еще один вентилятор выдувает нагретый процессором воздух, а сверху установлено еще два «карлсона». Наконец для охлаждения видеоплат на боковую дверцу установили большой 200-миллиметровый ветродуй. В результате температуры «железа», побывавшего внутри Aerocool Vx-e PRO, оказались очень низкими, что не может не радовать. Сборку системного блока лучше начать с установки блока питания. Даже в данном бюджетном корпусе БП крепится снизу, придавая десктопу больше устойчивости.

– Шум от пяти пропеллеров можно было услышать за несколько метров от корпуса. Работать и отдыхать в таких условиях будет проблематично. Помещать героя этих строк под стол не рекомендуем, ибо пылезащитных фильтров у Aerocool Vx-e PRO попросту нет. Если же оставить корпус на столе, то лучше не задевать руками его пластиковые части, иначе мастерам дактилоскопии не составит труда снять твои отпечатки пальцев.

Foxconn G007

\+ Славным названием наградили разработчики Foxconn свой корпус. Так и хочется обозвать модель G007 тезкой одного очень известного героя романов Яна Флеминга. Строгий «костюмчик» устройства обрамляет изящная красная полоска. В глаза сразу же бросается большое количество разъемов лицевой панели. Так, Foxconn G007 оснастили сразу четырьмя слотами USB 2.0 и одним eSATA. Для повседневного пользования переносных накопителей интерфейсов более чем достаточно. Далее открываем крышку и наблюдаем простенький «интерьер». Вообще, корпус выполнен согласно классическим канонам: так, блок питания расположен сверху, а к задней стенке прикручен 120-миллиметровый вентилятор. Работает подшипниковый механизм практически бесшумно.

– Но больше вентиляторов нет! А кто будет охлаждать, например, жесткие диски? Кроме того, расположенный сверху блок питания будет греть процессорный кулер. Что не есть гуд, как для первого, так и для второго. Поэтому неудивительно лицезреть столь высокие температуры CPU, видеоплаты и жесткого диска в нашем тесте.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX, ATX
Размещение блока питания:
сверху
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
3
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
4
Вентиляторы:
2x 120 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
4x USB 2.0, eSATA, наушники, микрофон
Габариты:
210x450x480 мм





ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mini-ITX, mATX, ATX
Размещение блока питания:
снизу
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
12
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
12
Вентиляторы:
5x 120 мм, 1x 200 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
2x USB 2.0, eSATA, наушники, микрофон
Габариты:
213x582x513 мм

Antec Twelve Hundred

\+ Antec Twelve Hundred – одно загляденье. Любо-дорого посмотреть на сетчатую лицевую панель. Данная фишка на сегодняшний день весьма популярна и часто пользуется спросом у изготовителей корпусов. Сверху подобная конструкция наблюдается в районе 200-миллиметрового вентилятора. Кстати, всего «карлсонов» шесть: три спереди, два сзади и один сверху. Отсюда и отличные результаты в тестировании. Комплектующим под колпаком Antec Twelve Hundred будет вполне комфортно. Не менее привлекательно выглядит и боковое окошко.
Погружать платы в, казалось бы, бескрайние просторы Twelve Hundred одно удовольствие. Блок питания располагается снизу, да и остальное добро без проблем встает на свои места. Особенно стоит выделить отсеки для HDD, точнее, их количество. Без тревоги за перегрев, в этом корпусе можно разместить 12 жестких дисков.

– Из-за большого количества крыльчаток Antec Twelve Hundred напрягает высоким уровнем шума. Ну что же, за все нужно платить.для второго. Поэтому неудивительно лицезреть столь высокие температуры CPU, видеоплаты и жесткого диска в нашем тесте.

Corsair CC800DW

+ Корпус Corsair CC800DW выглядит довольно строго. А все благодаря грубым геометрическим формам и матовому черному покрытию. С такими паттернами «восьмисотый» превосходно вольется в интерьер любой квартиры, будь то комната безбашенного геймера или же среднестатистического клерка. Дополнительной пикантности придает боковое окно необычной формы.
Внутри корпуса, как уже заведено негласным правилом, блоку питания уготовано место на «дне». От остального «железа» он отделен металлической перегородкой. В том же нижнем отсеке размещаются винчестеры. У Corsair CC800DW есть двойное дно, следовательно, после затраты энного количества сил и времени пользователь получит красиво собранный десктоп без торчащих кабелей (ты же не догадаешься прятать за второй стенкой контрабанду, не так ли?). Запылится компьютер нескоро: отверстия для вентиляторов снабжены фильтрами.
Радует глаз не только простор при сборке, но и результаты тестирования. А все благодаря трем бесшумным корпусным вентиляторам.

– Данный корпус переплюнул всех сегодняшних конкурентов. Но за такое «богатство» придется выложить очень большую сумму.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX, ATX, EATX
Размещение блока питания:
снизу
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
5
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
4
Вентиляторы:
3x 120 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
4x USB 2.0, FireWire, наушники, микрофон
Габариты:
229x609x609 мм





ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX, ATX
Размещение блока питания:
снизу
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
6
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
3
Вентиляторы:
1x 120 мм, 1x 200 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
2x USB 2.0, eSATA, наушники, микрофон
Габариты:
223x508x490 мм

Thermaltake V5 Black Edition

+ Ох уж эти маркетологи. Любят они разбрасываться пафосными названиями. На этот раз досталось корпусу Thermaltake V5, относящемуся к касте Black Edition. Собственно говоря, ребята из американской компании не обманули: устройство выполнено в монотонном спокойном черном цвете. Для большего антуража «пятерке» добавили пластиковые крылья на лицевую панель, а также фигурное окошко на боковую стенку. Кроме того, Thermaltake V5 Black Edition оснащен ручкой для переноски. Неудивительно, ибо корпус относится к линейке LAN Party.
Самим же комплектующим в стальных казематах будет достаточно вольготно и прохладно. За циркуляцию воздуха отвечает пара вентиляторов: один 120-миллиметровый, работающий на выдув, а второй 200-миллиметрвый, привинченный к верхней стенке и дующий внутрь системника. Работают «карлсоны» практически бесшумно.

– При столь небольшой стоимости тяжело найти недостатки у Thermaltake V5 Black Edition. Пожалуй, не хватает еще одного вентилятора для охлаждения жестких дисков. Но эту проблему легко решить самостоятельно.

Thermaltake Armor A90

+ Название корпуса говорит само за себя. А все потому, что Thermaltake Armor A90 выглядит жуть как брутально. Но все же красиво-брутально! Об этом свидетельствует не только угловатая передняя панель корпуса, но и боковое окно в виде правильного треугольника. В то же время конструкция стальной башни весьма эргономична. На лицевой панели расположены сразу 4 порта USB 2.0, а также интерфейс eSATA и миниджеки для подключения наушников и микрофона.
Что касается охлаждения, то за циркуляцию воздушных потоков в Thermaltake Armor A90 отвечают сразу 3 тихих вентилятора. Причем у одного из них размах лопастей достигает 200 миллиметров. Расположен «карлсон-переросток» сверху. А остальные 120-миллиметровые крыльчатки, соответственно, спереди и сзади. При желании на боковую крышку можно установить еще один вентилятор для охлаждения видеокарты. Если собирать геймерский системник, то кулер будет просто необходим. Шуршат лопасти троицы не слишком громко. По крайней мере, на фоне остального «железа» звук вентиляторов будет не заметен.

– Поразительно, но более дешевая модель, Thermaltake V5 Black Edition, оказалась производительнее данного корпуса в плане охлаждения «железа».

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX, ATX
Размещение блока питания:
снизу
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
3
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
6
Вентиляторы:
2x 120 мм, 1x 200 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
4x USB 2.0, eSATA, наушники, микрофон
Габариты:
210x502x515 мм





NZXT Tempest EVO

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX, ATX, EATX
Размещение блока питания:
снизу
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
3
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
8
Вентиляторы:
6x 120 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
2x USB 2.0, eSATA, наушники, микрофон
Габариты:
212x522x562 мм

Компания с причудливым названием NZXT спешит порадовать нас своими масштабными «творениями». Действительно масштабными, ибо корпус Tempest EVO выглядит мощно. При этом строгие черные цвета стальной «брони» гармонично разбавляют белые лопасти шести вентиляторов. Увидеть гармонию цветов очень легко: на боковой стенке присутствует большое окно. А сквозь него можно окинуть взглядом и главные технологические особенности NZXT Tempest EVO, среди которых размещение блока питания снизу корпуса и большое количество пространства для размещения радиатора системы охлаждения. Для этого на задней стенке присутствуют четыре отверстия для шлангов, а сверху – сразу две 120-миллиметровых вертушки. Как уже стало модно, вентиляторы светятся красивым голубым светом. В итоге мы получаем очередную металлическую новогоднюю елку.

Но при всей общей гламурности конструкции от шести вентиляторов исходит слишком много шума. И это неудивительно. Как и то, что NZXT Tempest EVO продемонстрировал одни из лучших результатов в тестировании. Следовательно, при покупке данного девайса легко встать на распутье: оградить свое «железо» от перегрева или слушать назойливый вой вентиляторов.

NZXT Vulcan

Пожалуй, корпус NZXT Vulcan является самым экстравагантным устройством в сегодняшнем тестировании. Во-первых, стальное хранилище рассчитано на использование системных плат форм-фактора mATX. Тем не менее, пара видеокарт ATI Radeon HD 5970 без особых проблем поместится в нашем «вулкане». Во-вторых, выглядит этот кейс очень привлекательно. Чего только стоит большое сетчатое окно на боковой стенке. Да и вообще NZXT Vulcan напоминает эдакую «терку», пропускающую свет от диодов в вентиляторах.
Несмотря на размеры, корпус обладает двумя кулерами. Так, один 120-миллиметровый вентилятор расположен спереди – напротив корзины для жестких дисков. А второй – сверху. Кроме того при желании можно установить еще два аналогичных «карлсона»: опять-таки сверху и сзади корпуса.
Блок питания устанавливается снизу. И это неоспоримый плюс корпуса, ибо из-за небольших размеров проблем с протягиванием кабелей «кормушки» не возникнет.

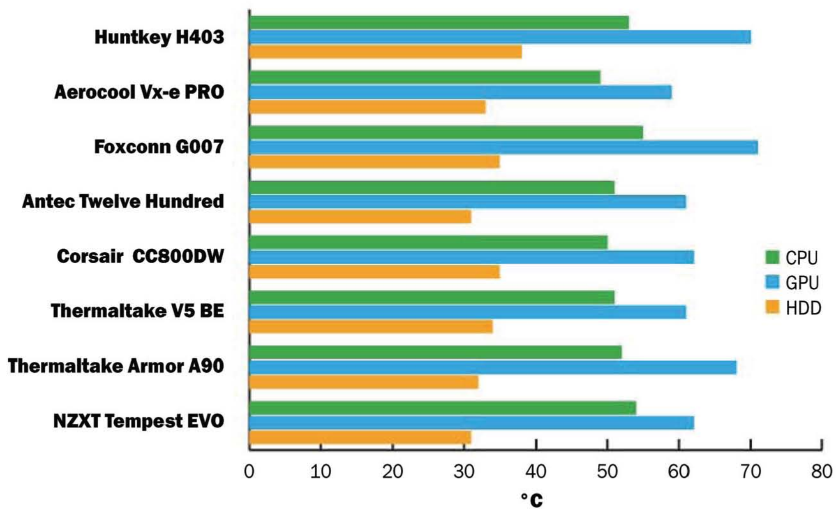
Но все-таки габариты NZXT Vulcan накладывают свои ограничения на размер комплектующих. Так что перед покупкой необходимо хорошенько спланировать сборку десктопа. Иначе возникнут непреодолимые проблемы.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Форм-фактор:
mATX
Размещение блока питания:
снизу
Отсеков для 5-дюймовых устройств:
2
Отсеков для 3.5-дюймовых устройств:
2
Вентиляторы:
2x 120 мм
Отверстия для водяного охлаждения:
есть
Разъемы на лицевой панели:
2x USB 2.0, eSATA, наушники, микрофон
Габариты:
180x423x406 мм



Температура устройств внутри корпуса



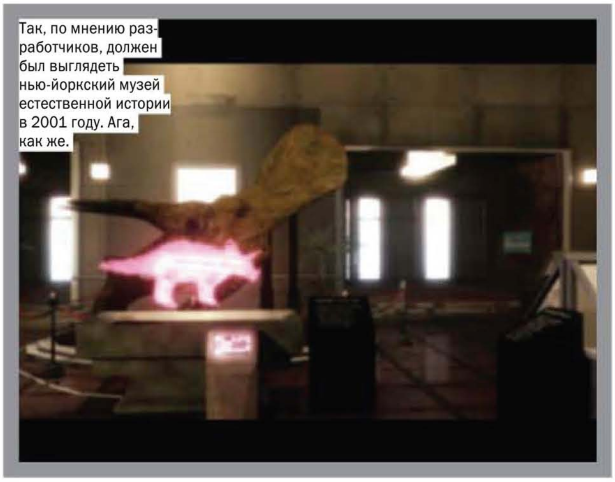
Выводы

Осталось подвести итоги. Самым прохладным корпусом стал Aerocool Vx-e PRO Limited Edition. Но по совокупности параметров приз «Лучшая покупка» решено было отдать устройству компании Thermaltake, а именно модели V5 Black Edition. В номинации «Выбор редакции» не было равных стальной конструкции Antec Twelve Hundred. Среди подопытных корпусов тяжело найти более удачный и качественный девайс. Хотя техноманьякам с более скромными запросами идеально подойдет кейс NZXT Tempest EVO. А более обеспеченному человеку – Corsair CC800DW.

Дневники редакции

Японцы - известные выдумщики, но если сравнивать творения Square и Obsidian, то ещё большой вопрос, у кого получилась более фантастичная версия реально существующего города. Впрочем, в этом выпуске наших дневников мы ни в коем случае не сравниваем Нью-Йорк и Нью-Вегас, а просто путешествуем с дамой из ФБР и молодым человеком радикальных убеждений, которого сама игра неожиданно зачисляет в ряды одной общественной организации.




Так, по мнению разработчиков, должен был выглядеть нью-йоркский музей естественной истории в 2001 году. Ага, как же.


Сергей Цилюрик

Parasite Eve 2

10 октября 2010 года, 23:50
С прохождением второй части Parasite Eve задержался – решил подождать, пока не вернусь из поездки по США. Возможно, и зря: как-никак, большая часть игры проходит в лабораториях, которые все на одно лицо – однако, побывав в маленьких калифорнийских городках, я не мог не вспомнить Драйфилд – образцово-показательное американское захолустье. Раньше я и подумать не мог, насколько он близок к реальности!

11 октября 2010 года, 0:05
Вот, кстати, игра началась, Айя выезжает из гаража на первое задание, и я ловлю себя на мысли о том, что ехать ей недалеко. Сразу же видно по окружающим домам, что офис MIST располагается в даунтауне, который по сравнению с общей площадью города – капля в море. А весь остальной Лос-Анджелес – такая же двухэтажная помойка, что и Драйфилд из соседней Невады, даром что примыкает к все той же пустыне Мохаве. Ну, почти.

11 октября 2010 года, 0:35
В любом случае, эта акропольская башня какая-то странная – сразу понятно, что выдуманная. Айя говорит, что ходила туда отовариваться, у них там под самой крышей кафешка и... церковь? Как-то немного перебор, мне кажется. С другой стороны, радует реализм происходящего: управлением и антуражем игра несколько напоминает цикл Resident Evil, где, однако, воду из фонтана наверняка пришлось бы откачивать не поворотом ключа и нажатием кнопки, а вставлением каких-нибудь медалек с портретами главного архитектора. Или вот тот же лут: лежит мертвый спецназовец в уцелевшей броне – Айя эту броню подбирает и может надеть. А после миссии – возвращает в соответствующие инстанции, все логично.

13 октября 2010 года, 2:30
Чем больше играю, чем больше дивлюсь, с каким вниманием разработчики подходили к созданию всех, даже самых небольших деталей! В тех же «Резидентах», обследуя какие-нибудь предметы интерьера, можно было удостоиться разве что односложного описания чего-то, и без того понятного – «старые дедушкины часы, громко тикают». А в Parasite Eve 2 героиня сама описывает, что видит перед собой, с комментариями! Это и ее позволяет раскрыть как следует, и декорации оживляет невероятно. Вот нашел сейчас отличный пример: в одной из практически ничем друг от друга внешне не отличающихся комнат находится записка от одного из бывших посетителей: «Хотел посмотреть игру, но телевизор был сломан. Я слишком тряпка, чтобы ругаться, поэтому просто напишу это здесь и пойду спать». И это – в Parasite Eve 2, ориентированной на экшн и планомерное вырезание монстров по всей округе! Многие игроки наверняка прошли мимо всего этого текстового богатства, а зря! Мотель, кстати, тоже выглядит очень знакомо после поездки по юго-западным штатам – прямо дежавю.

19 октября 2010 года, 3:30
Каков контраст: как в Neo Ark, так сразу же дурацкие головоломки с пятнашками и индейской пирамидой. Зато приятно видеть, что бестиарий игры описан во всех подробностях в ней же самой – нечасто такое встретишь.

19 октября 2010 года, 5:30
Прошел. Вот ведь что любопытно: за всю игру ни разу не была названа та гадкая организация, что и устроила всю эту заварушку с ANMC. Что очень странно, поскольку у них «Неоковчег» был явно выстроен для привлечения богатых клиентов.

Вообще, странная она, игра эта. Практически все время Айя проводит за исследованием заброшенных местностей, а кульминация пролетает так быстро, что ее можно и не заметить, и тут же сменяется концовкой с чересчур уж слащавым хэппи-эндом. Впрочем, готов биться об заклад, что это все равно окажется на голову выше того, что Мотому Торияма выдавит из себя в The 3rd Birthday. Хоть и хочется надеяться на лучшее.



Илья Ченцов



* Русская терминология в статье может не соответствовать официальной. Автор играл только в английскую версию Fallout: New Vegas.

Fallout: New Vegas

16 декабря 2010 года, 20:21
Идея «мирного» прохождения New Vegas родилась из каламбура: мне в голову пришло словосочетание Fallout: New Vegans, и я представил себе персонажа, который в принципе не употребляет в пищу мясо, и прикинул, как тяжело ему будет выживать в хардкорном режиме. Потом подумалось: раз он не ест мяса, то наверное, и животных не убивает? А если животных, то и людей? Просто хиппи-пацифист какой-то получается. А что, хорошая идея для ролевого прохождения. Думаю, наш герой будет чем-то похож на Стэнли – трусливого невротика вот с этой странички: http://fallout.bethsoft.com/rus/vault/diaries_diary7-10.27.08.html.

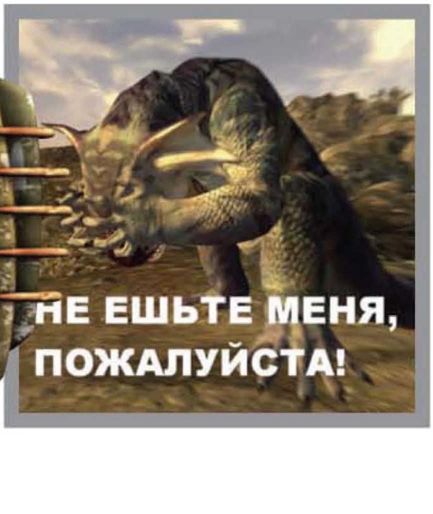
16 декабря 2010 года, 20:41
Итак, встречайте Курта Леннона – постъядерного хиппи. Никогда не прибегает к насилию, не ест мяса, недолюбливает Систему во всех её проявлениях. Разумеется, сторонник свободной любви и не имеет предубеждений против наркотиков (хм-м, хотя придется выяснить, не делаются ли какие-то из них на животной основе) и науки, если она преследует мирные цели. К частной собственности относится без особого уважения (читай, крадет без зазрения совести, хотя последнее у бедняка вряд ли заберет). Казалось бы, генерировать пацифиста должно быть проще, потому что можно сэкономить очки, вкладываемые в оружейные навыки, и сосредоточиться на остальных, но проблема в том, что почти все базовые SPECIAL-параметры имеют и мирное, и боевое применение. Исключения – сила и харизма. Так что первую крутим на минимум, вторую – на максимум, остальное – как получится.

16 декабря 2010 года, 21:34
Итак, Курт умер и воскрес, и очутился в поселке Гудспрингс. Местечко на первый взгляд показалось пасторальным, однако из разговора с местными он выяснил, что они разводят мутированных баранов-бигхорнеров НА МЯСО! Зверей надо спасать. Пришлось дать одному из них пинка, после чего рогатые разбежались. Хозяин баранов, к сожалению, не понял, что Леннон открыл ему светлый путь к немясоедению, и погнался за ним с ружьем. После Two Worlds II в New Vegas остро ощущается нехватка «очень быстрого бега» по правой кнопке. Зато есть автобег по кнопке «Q» – спасибо и на том.

16 декабря 2010 года, 21:41
Настала пора задуматься – а какая у Курта будет цель в этом мире? Идти мстить тому чуваку, который его убил? Все мы совершаем ошибки, и наш хиппи только рад, что в результате этой и он, и его обидчик остались живы. В Гудспрингс Курту рассказали о Новой калифорнийской республике, «легионе Цезаря» и банде «великих ханов». НКР – это «система», с ними лучше не связываться. Цезарь и компания – рабовладельцы, то есть мало того, что за частную собственность, так ещё и считают ей живых существ (как, кхе, и обитатели Гудспрингс). Остаются «ханы». Говорят, они заведуют оборотом наркотиков. Наверняка это очень просветленные люди. Будем искать их.

16 декабря 2010 года, 21:52
Отлично! Кто мирно живет, тому бог подает! Курт нашел аптечку с медикаментами. И поймал сигнал «Радио Черной Го-





Вот с какими характеристиками Курт Леннон вступил в игру:
базовые параметры: STR 2, PER 3, END 7, CHA 8, INT 8, AGL 3, LCK 9;
навыки: Barter 23, Energy Weapons 13, Guns 13, Lockpick 13, Medicine 23, Melee Weapons 11, Repair 23, Science 38 (tagged), Sneak 13, Speech 38 (tagged), Survival 36 (tagged), Unarmed 21;
перки: Good Natured (бонусы к социальным навыкам, минусы к боевым), Small Frame (в героя сложнее попасть, однако повышается вероятность повреждения конечностей).

ры». Играют кантри. Интересно, это их там спутниковая тарелка?

16 декабря 2010 года, 21:59

А-а-а, это радиостанция супермутантов! На Черной Горе, похоже, диктатура некой «Табиты», она выступает в мутантском ток-шоу. Стоит ли Курту держаться подальше от этого места или имеет смысл создать там подпольную ячейку борцов за свободу (борющихся, конечно, исключительно мирными методами)? Хм, по крайней мере, тарелка – это хоть какой-то ориентир. И вдруг там знают, где найти «ханов»?

16 декабря 2010 года, 22:07

По пути герой набрел на какую-то Hidden Valley. Хорошо же она hidden! Охраняют её, похоже, только скорпионы. От их яда у Курта случился неслабый приход! Когда кайф закончился, хиппарь обнаружил, что застрял в ущелье. Спасти его удалось только экстренной загрузкой сейва.

16 декабря 2010 года, 22:26

На «Радио Черной Горы» песню It's a Sin to Tell a Lie поёт… Людмила Гурченко? Она тоже супермутант?
Hidden Valley оказалась огороженной сетчатым забором кучей заброшенных бункеров. Вскрыть двери бункеров Курту не удалось.

16 декабря 2010 года, 22:26

У подножия Черной Горы Курта встретил дружелюбный супермутант Нил (собственно, местная ячейка сопротивления в одном лице) и рассказал, что поселение Табиты действительно малоприятное место, и взамен посоветовал отправиться в Джейкобстаун, где рады и людям, и мутантам. Уговорить Нила поднять восстание против Табиты Курт не смог. К тому же это опять кровопролитие…
Так что Леннон поставил в своем «Пипбое» галочку на Джейкобстауне и обошёл Черную Гору стороной.

16 декабря 2010 года, 22:56

Встреча с «когтями смерти» (deathclaw), когда ты всё ещё первого уровня, до добра не доведет, но Курту всё-таки удалось от них удрать. Где же опыта набраться, если не хочешь убивать? В драке-то ещё можно при низких показателях победить, кушая стимпаки и прячась в труднодоступных местах, а вот в диалоге, если стоит «заглушка» на фиксированное значение Speech, тут уж никак не продерешься.

16 декабря 2010 года, 23:10

Кто-то бесчеловечный запер несколько браминов на большом складе. Поилка пересохла, кушать им нечего. Увы, увы, движок не позволяет их выгнать за дверь, щипать чахлую радиоактивную травку – только затолкать на перила. Курт решил покормить коровок плодом банановой юкки. Не едят. Ну и дуры рогатые.

17 декабря 2010 года, 0:07

Ага, вот и красноречие пригодилось. +25 XP! Да, и ещё же за обнаруженные локации дают, по 10. Двадцать городов прошёл – уже рубль, в смысле уровень.
Нашёл трудовой лагерь НКР за колючей проволокой. Всё-таки для настоящей ролевой игры тут диалоговая система весьма ограниченная. Ну что это такое, в самом деле: вначале намекают, что есть свободная лопата, а потом не дают покопать, а вместо этого посылают расследовать, что у них стряслось с насосной станцией. А там злобные гекко и радиация. Против гекко можно, конечно, взять перк Animal Friend, но это же надо уровень получить (а то и не один). А заманивать их на стрелков как-то негуманно. Да и не выходит.
В знак протеста Курт стырил у этих рабовладельцев кукурузу из теплицы.

17 декабря 2010 года, 1:08

«Красный караван» наконец-то выдал нашему хиппану простое почтовое задание – отнести счет доктору Хилдерну на базу Кэмп-Маккарран. В лагере «Каравана» тоже держат скот, но вроде бы не на мясо, а в качестве ездовых животных. Да и за забор этих коровок все равно не выгонишь.

17 декабря 2010 года, 1:25

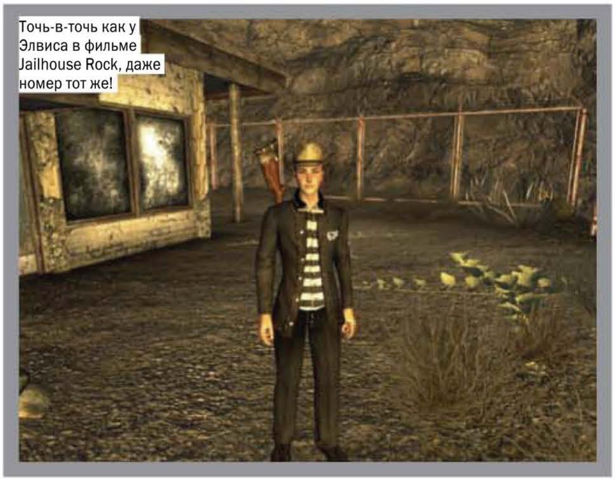
Внезапно! Линейка за «Караван» кажется как будто подходящей для такого героя, как Леннон. Более того, он даже смог отказаться от задания, связанного с оружейниками, сказав, что «я этим не занимаюсь».



Вверху: Но как-то же их сюда засунули?



На детскую площадку физики пожалели. Качели не качаются, карусель не крутится. Заржавело всё?



Точь-в-точь как у Элвиса в фильме Jailhouse Rock, даже номер тот же!

17 декабря 2010 года, 1:32
Ура! Второй уровень. Наконец-то докачал Speech и Science до 50 и взял перк Lady Killer. Решил для полного счастья купить Курту пижаму (Speech +10, LCK +1), но найти по карманам хлам на нужную сумму непросто. И почему здесь нельзя отсортировать товары по цене?

17 декабря 2010 года, 1:47
Отлично, пижамка работает! Ну, точнее, этого хмыря Курт мог бы убедить и без неё, но разве можно устоять перед искушением примерить леопардовый принт? Да, и где в этом Atomic Wrangler обещанные проститутки? Заперты под замком? Ради кого мы пижаму надевали?

17 декабря 2010 года, 2:33
Только что видел, как бандит, погнавшись за героем на улице, вбежал в магазин Мика и Ральфа (другую локацию), где и встретил достойный отпор. Почему же коров нельзя так вытолкать?

17 декабря 2010 года, 2:58
Курт взял в команду Аркейда Гэннона, ученого-медика из лагеря «идущих за Апокалипсисом» (Followers of the Apocalypse), и получил ценный лечебный перк. Проблема в том, что напарники, как ты их поведение ни настраивай, при малейшей возможности лезут в драку, даже такой пацифист, как Гэннон.

17 декабря 2010 года, 3:05
Ну да, конечно. Увидев бандита, Аркейд достал свой плазменный «стетоскоп» и как начнет тому измерять пульс, пока пульса того совсем и не осталось. Пришлось с ним распрощаться. Ну, со всеми четырьмя: Гэнноном, «стетоскопом», бандитом и его пульсом. Перк жалко, хотя… если компаньону сказать «постой здесь», шляться за тобой и убивать кого попало он не будет, а бонус останется.

17 декабря 2010 года, 3:12
Вообще, как только попадаешь в Вегас, в мирных заданиях недостатка не испытываешь. Собери долги, разведай, кто затеял драку, найди сотрудников для казино, помоги вылечить наркошей да алкашей… Да, Курт не против наркотиков, особенно расширяющих сознание. Но наркоманов он жалеет так же, как и «идущие за Апокалипсисом».
В поисках всех этих должников я открыл такие закоулки вегасского Фрисайда, каких при первом прохождении и не замечал.

17 декабря 2010 года, 3:49
Авторам стоило сделать раздевание трупов более долгим и реалистичным процессом, чтобы дать игроку время задуматься над тем, что он вообще делает. А так – щёлк-щёлк, два мертвеца в трусах, а у нас в кармане два безумно стильных наряда Jailhouse Rocker. Хотя, конечно, реализм тут может выродиться в тот кукольный театр, который получается, если подобрать тело кнопочкой Z (см. квест с рейнджером Моралесом).
Точно так же, из-за «щёлк-щёлк», в рюкзаке Курта постоянно оказываются мясные продукты, которые он, казалось бы, нигде не подбирал. Хотя, возможно, это чья-то благодарность за выполнение задания?

17 декабря 2010 года, 4:01
Что ж, длинная история конфликта между НКР и бандой «королей» только что завершилась к радости обеих сторон и Курта, не сделавшего не единого выстрела (хотя, увы, кое-кто всё же погиб). Плюс два уровня! Думаю, на сегодня хватит.

17 декабря 2010 года, 21:39
Кстати, после последнего патча игра работала исключительно стабильно в оконном режиме, но уронила систему в полноэкранном – как раз когда Курт собирался снять проститутку. Эротические сцены здесь несколько разочаровывают – отдал деньги, ушел в затемнение. С другой стороны, реалистичная эротика, как в играх BioWare, сама по себе тоже не самоцель. А вот социальный отклик, изменение отношений, постельные разговоры – это правильно и вполне уместно в видеоигре. Впрочем, если снимать продажных женщин (и мужчин), какие уж тут отношения?

17 декабря 2010 года, 22:12
Кто бы мог подумать, что Fallout: New Vegas – еще и платформер? Я вот тоже не знал, пока не свалился в «бойцовую яму» в The Thorn. Ворота были заперты, выбираться пришлось через такую… комбинацию хитрых прыжков, что Марио и не снилось.

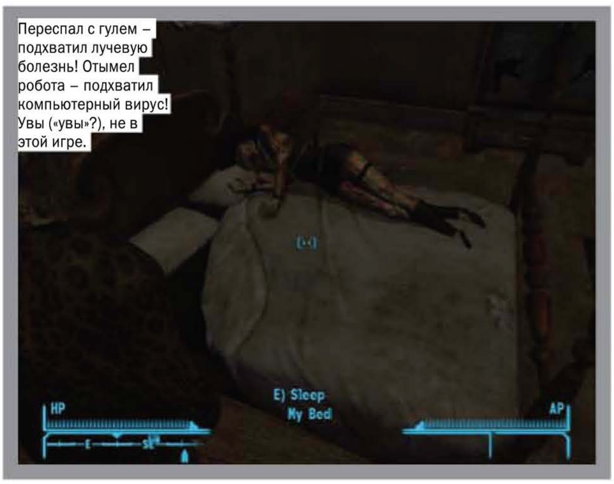


Оказалось (это можно проверить, присев у костра), что животные элементы содержатся в Antivenom, Bighorner Steak, Bleak Venom, Bloatfly Slider, Brahmin Steak, Caravan Lunch (если считать, что в Cram и Pork'n'Beans есть мясо), Coyote Steak, Desert Salad, Dog Steak, Fire Ant Fricassee, Gecko Kebab, Gecko Steak, Grilled Mantis Leg, Hydra, Mole Rat Stew, Mother Darkness, Mushroom Clouds, Silver Sting и Tremble. В общем, хотите хардкорного режима ещё хардкорнее – играйте вегетарианцем. Хотя, честно сказать, овощей-фруктов на пропитание тоже хватает.

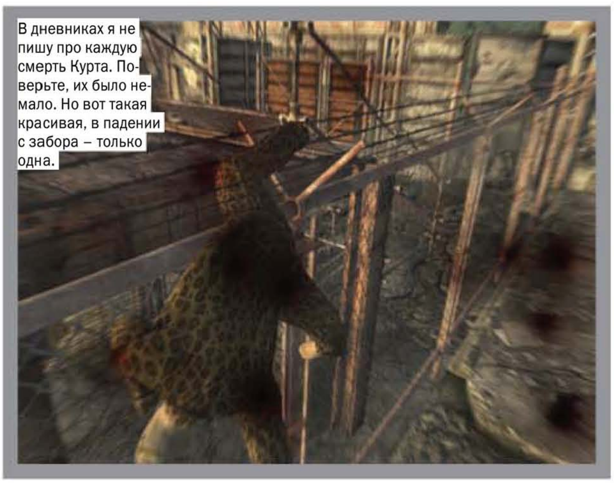
17 декабря 2010 года, 22:23
Хотя у Курта как будто и есть цель, мы с ним все-таки не можем удержаться, чтобы не свернуть с прямого пути и не разведать, что где ещё есть интересного. Только вот беда – многие локации, пропущенные мной при первом прохождении, на поверку оказываются скучными и бедными на квесты. Возможно, в них находятся «ответные части» каких-то других заданий, или мы ещё не дошли до той фазы игры, где их выдают?

17 декабря 2010 года, 22:33
Найдя очередной ящик с амуницией, Курт подумал, что собирать патроны, возможно, не такая уж и плохая идея. По крайней мере, у него в руках они никого не убьют, а потом их, возможно, получится переделать в что-нибудь полезное.

17 декабря 2010 года, 22:39
На подходах к Джейкобстауну летают ядовитые гигантские мухи-казадоры. Перк



Переспал с гулем – подхватил лучевую болезнь! Отымел робота – подхватил компьютерный вирус! Увы («увы»?), не в этой игре.


В дневниках я не пишу про каждую смерть Курта. Поверьте, их было немало. Но вот такая красивая, в падении с забора – только одна.



A Post-Gender RPG

Буквально одна сказанная Аркейдом Гэнноном фраза намекает, что он гей, однако этого оказалось достаточно, чтобы поднять бурные обсуждения в Интернете (если интересно, поищите мнение Джима Стерлинга (Jim Sterling) и ответ Роберта Янга(Robert Yang)). Персонажей с нетрадиционной (ну, по нашим понятиям) сексуальной ориентацией в Fallout: New Vegas на самом деле немало, и они все разные – авторы и тут старались угодить возможно большему числу игроков. Впрочем, сексуальные предпочтения главного героя (или героини) остаются между ним и его партнерами – детишки не будут бегать за Куртом и кричать «голубой-голубой, не хотим играть с тобой», если он вдруг начнет строить глазки всем, на кого срабатывает диалоговая опция «Убежденный холостяк». Дети тут больше за крысами бегают, да и тех догнать не могут.

Animal Friend дают только на десятом уровне. Наверное, придется качаться.

17 декабря 2010 года, 23:07

А, так вот как оно работает! Оказывается, это Курт должен был нанять секс-сотрудников для «Атомного джигита», и лишь потом воспользоваться их (плвтными!) услугами. Вот вам и free love. Что ж, редкий случай подарить свою любовь (и немного крышечек) ядерной старушке-гулю упускать не стоило – наверняка ей не хватает тепла в этом жестоком мире.

17 декабря 2010 года, 23:30

Раздумывая об отложенном походе в Джейкобстаун, Курт решил, что идеология вегасских «королей», в общем, тоже неплоха. Особенно вот это вот место: «каждый человек – по-своему король». И одеваются они клёво. Может быть, вступить в их ряды?

17 декабря 2010 года, 23:34

Отлично! Предводитель «королей» вспомнил, что за ним должок, и разрешил Курту стать одним из них, да еще одарил курткой с царского плеча. К тому же теперь хиппан может стричься у «королевского» парикмахера! Стрижкой своей, впрочем, Курт вполне доволен, а вот подкрасить волосы и нарастить бороду не отказался. Да, нарастить бороду – что и говорить, чудесный цирюльник!

17 декабря 2010 года, 23:57

Прибежал гонец от Короля, сказал: «Так это ты помогаешь людям? Давай, продолжай в том же духе» и отсыпал от щедрот 28 крышечек. Это Курт что, на зарплате у них теперь?

18 декабря 2010 года, 0:07

Хм, а на «Радио Черной Горы» играют целых две разных песни It's A Sin. Только Pet Shop Boys не хватает.

17 декабря 2010 года, 0:21

Интересно, кстати, здесь раздают награды за выполнение квестов. Когда делаешь дело – получаешь опыт, а когда докладываешь нанимателям – получаешь их уважение. Ловко придумано!

18 декабря 2010 года, 1:06

Ну хорошо, если люди убивают животных – они безусловные злодеи. Но вот если звери убивают людей, стоит ли Курту изменить своё отношение к ним? Очень не хватает несмертельного оружия и возможности отвлекать зверей брошенной едой (а людей – брошенными предметами, как в Splinter Cell). Вообще, если не хочешь сражаться, надо качать скрытность – этот момент я както упустил, вместо этого вложившись в красноречие и почему-то науку. Надо наверстывать.

18 декабря 2010 года, 1:29

Курт нашёл нечто под названием Blamco Mac & Cheese. Что же такое этот Mac – мясо или нет? И состав-то на коробке не посмотришь... Впрочем, сыр – тоже продукт эксплуатации коров, так что есть это подозрительное «что-то с маком» хиппи не стал, благо кукурузы все еще полные карманы. Так, а это что ещё? Бифштекс из брамина? Откуда он в пожитках Курта? Курт попытался отвлечь бифштексом преследовавших его гигантских скорпионов, но безуспешно. Им нравится только активная протоплазма?

18 декабря 2010 года, 1:48

Пройдя через минные поля, стаи злых гекко и банды беглых каторжников, Курт доплелся до блопоста НКР, где по заданию Элис Маклафферти из «Красного каравана» должен был перекупить бизнес у караванщицы Кэсс. Уговорить ее со Speech 100 оказалось несложно, вот только бросать одну не хочется – сопьется же, а возьмешь с собой – опять застрелит кого-нибудь, как Аркейд. О, может быть, отвести ее к Аркейду, к «идущим»? Они плохому не научат, авось найдут ей какое-нибудь применение.

Вверху: Система VATS полезна и мирному персонажу – она с успехом заменяет бинокль. Сейчас мы, например, с её помощью видим, что здесь сцепились «скорпион» и «демон». Не будем им мешать.

19 декабря 2010 года, 22:34

Ага, как же – «не больше одного компаньона зараз». Что ж, придется тащиться в Вегас, прощаться с Аркейдом, потом обратно на блокпост... ерунда, короче. Снайперша НКР тем временем посылает разведать, что случилось в Ниптоне. Я (но не Курт) знаю – что-то очень нехорошее.

19 декабря 2010 года, 22:48

Да, жители Ниптона были весьма неразборчивы в выборе друзей, и Легион жестоко покарал их за это – если верить Дикому Лису (Vulpes Inculta), фрументарию Цезаря. Интересно, что если заговорить с легионерами, они могут сказать: «Ну надо же, один из «идущих» выбрался из Фрисайда». С чего они решили, что Курт «идущий за Апокалипсисом» – не по пижаме же определили? Да, пустыня слухами полнится... Приятно, что его ассоциируют с теми людьми, которым он и сам симпатизирует. Утащил у Лиса бутылку воды. Ни один из пятерых легионеров ничего не заметил. Знай «идущих»!

19 декабря 2010 года, 23:18

Снова зарплата от «королей». На этот раз – всего 13 крышек. Хей-й, чё так мало?

19 декабря 2010 года, 23:25

Уже второй день меня мучит вопрос – как выглядит костюм Jailhouse Rocker на женщине. Взяв Кэсс в команду, я наконец выяснил. По-моему, очень мило. Курт тоже рад, что нашёл девушку, которая переодевается по первому его слову. Ну-ка, а если пижаму попробовать?

Нет, не хочет (зато сломанный рабский ошейник – без проблем). Вместо этого говорит, пойдем, мол, проведаем мой убитый караван. Отлично! У Курта свидание!
Оказавшись рядом с трупом двухголовой коровы, наш герой встал перед нелегким выбором: если он использует перк Lady Killer, Кэсс отшивает его, если Confirmed Bachelor – он отшивает Кэсс (можно, ради смеха, сделать то и другое несколько раз). Впрочем, в обоих случаях они «остаются друзьями», только вот Кэсс хочет отправиться к следующему каравану – и опыт показывает, что её там убивают. Так что пусть уж посидит в форте у «идущих», а Курт пока поищет безопасную работенку, чтобы докарабкаться до 10 уровня. А там, хочется верить, зверюшки будут не страшны.

20 декабря 2010 года, 0:21
Задание на заводе Sunset Sarsaparilla (отключить пресс, производящий, хаха, контрафактные бутылочные крышки) – очередной повод задуматься над морально-этическими нормами. Является ли насилием отключение роботов, особенно тех, что снабжены органическим мозгом? Впрочем, пока на пути стоят лишь неорганические протектроны – но, возможно, получится обойтись и без их убийства?
Кстати, пользуясь случаем, замолвлю слово о «хардкорном режиме». На самом деле большую часть времени он проявляет себя лишь назойливой необходимостью пить-есть, каждые, условно говоря, пять минут. Однако иногда забавно бывает видеть всплывающую надпись «у вас небольшое обезвоживание» в самый напряженный момент – мол, герой так нервничает, что во рту пересохло. Ролевой элемент!

20 декабря 2010 года, 0:31
Мы все-таки разобрались с караваном Кэсс – и другими. Теперь она знает, кто грабит перевозчиков, и жаждет мести. Курт пообещал ей добыть доказательства, чтобы этим могла заняться НКР, но, похоже, ничего у нас не выйдет – Lockpick и Sneak маловаты, а злодеи, как на подбор, прячут инкриминирующие документы в сейфах (предположительно – вскрыть-то Курт их не смог). Зато Sneak мы, кажется, прокачали достаточно, чтобы попытаться снова пробраться в Джейкобстаун, где люди и мутанты живут как братья.

20 декабря 2010 года, 1:59
Да, Джейкобстаун – это действительно благословенный мирный городок, где из мутантов, которых пытались сделать боевыми машинами, да ещё свихнувшихся от постоянного использования «стелсбоев», пытаются сделать полноценных членов общества. Одна проблема – они тоже питаются мясом, едят бигхорнеров. Посмотришь на эти туши (я всё про мутантов) – и разубеждать-то их не хочется. С другой стороны, Курта-то они кушать бифштексы не заставляют. Может, оглядеться пока?

20 декабря 2010 года, 20:00
«Люди и мутанты» в случае с Джейкобстауном означает «много супермутантов и найткинов, два человека (считая Курта) и один гуль – эксцентричная дамочка, каждую неделю меняющая имя и работу». Второй человек – профессор, пытающийся найти средство вылечить у найткинов шизофрению, вызываемую «стелс-боями», устройствами активного камуфляжа. Чтобы помочь ему, Курт вызвался сходить в логово nightstalkers, животных, каким-то образом научившихся становиться невидимыми. «Другом зверей» Курт пока не стал, так что, чую, будет весело.

20 декабря 2010 года, 20:38
Бегом по подземелью, преследуемый рычащими зверями, через озерцо радиоактивной воды – и вот он, труп найткина, а на нём – пожеванный «стелс-бой». Загадка разгадана? Возможно, но опыта до следующего уровня всё равно не хватает. Можно попытать счастья на вегасском Стрипе – там скрывается человек, которого Курту надо убить. Доктор Хилдерн рассказывал что-то о солнечной электростанции «Гелиос», но Курт не знает, где она, а теперь и самого доктора найти не может. Зато отыскал отряд снайперов НКР, они говорят, что «великие ханы» – тоже банда бандой. Один снайпер сам из «ханов», но сердечно рад, что избавился от своих родителей. Можно было бы пойти к ним проповедовать идеалы ненасилия, но... а, кого я обманываю!

20 декабря 2010 года, 21:21
Честно, эксперимент можно считать провалившимся. То есть понятно, что, поскрипев мозгами и жестким диском (save-load), пройти игру без насилия и не кушая мяса, можно. Но вот заразить других своими идеями не получается – нет таких диалоговых опций. И засадить пустыню кукурузой не дают. И даже компаньонов в «абсолютно мирный режим» не перевести. И всё равно большую часть времени приходится не «отыгрывать роль», а качать персонажа.
И всё-таки Fallout: New Vegas в этом отношении на голову выше практически всех ролевых игр последних лет. Да, играть «мирно» тяжело и немного неестественно, но, по крайней мере, этот путь не заказан вам полностью, как в Mass Effect 2, Dragon Age: Origins и, и... хм-м, да нормальные ролевушки вообще очень редко выходят. Более того, система быстрее меня сообразила, что выбранный Куртом образ жизни ближе всего к «идущим за Апокалипсисом» – а это тоже дорогого стоит.
К сожалению, с New Vegas есть ещё и та проблема, что в финале всё равно происходит грандиозная битва, и, стало быть, стремиться к нему для мирного персонажа – значит пойти против убеждений. «The only winning move is not to play», как говорилось в одном фильме. Впрочем, никто не мешает нам с Куртом и дальше болтаться по Мохаве, помогая тем, кто, по нашему мнению, этого заслуживает. Ждём ваших отзывов – стоит ли нам продолжать? **СИ**

Внизу: Будь хардкорный режим по-настоящему хардкорным, Курт уже схватил бы пневмонию.




Ещё один потенциальный напарник... ца.

Релизы

Во что играть в феврале

14 января

DC Universe Online (PC, PS3)



Создатели DC Universe Online задались целью сделать более интерактивную MMORPG, вдохновляясь The Incredible Hulk: Ultimate Destruction.

Ghost Trick: Phantom Detective (DS)



Детективная адвенчура от Сю Такуми, автора сериала Ace Attorney.

Kingdom Hearts Re:coded (DS)



Римейк вышедшей ранее на японских мобильных телефонах Kingdom Hearts coded, действие которой разворачивается в виртуальном мире.

21 января

Mass Effect 2 (PS3)



Самая полная версия Mass Effect 2 досталась владельцам PS3, не имеющим, впрочем, возможности импортировать сейв из первой части.

MMindjack (PS3, Xbox 360)



Шутер с укрытиями про спецагентов, умеющих брать под свой контроль как других людей, так и средства передвижения.

28 января

Dead Space 2 (PC, PS3, Xbox 360)



Tropico 4 (PC)



Test Drive Unlimited (PC, PS3, Xbox 360)



Сиквел к замечательному хоррору от EA обзаведется мультиплеером, в котором можно будет «стратегически расчленять ваших друзей».

Inazuma Eleven (DS)



Сверхпопулярный в Японии микс из RPG и симулятора футбола через два с половиной года добрался и до Европы.

29 января

Dr. Kawashima's Brain and Body Exercises (Xbox 360)



В новой игре, эксплуатирующей имя профессора Кавасимы, пользователям предлагается выполнять все ту же гимнастику для ума, давая при этом ответы при помощи всего тела.

Sorcery (PS3)



«Гарри Поттер для Move». Юный волшебник учится азам магии вместе с игроком.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ
Аватарка под названием игры означает: именно этот редактор «СИ» ждет игру с нетерпением. Чем больше аватарок – тем выше рейтинг ожидаемости!

2 февраля

Bionic Commando Rearmed 2 (PS3, Xbox 360)

В сиквеле скачиваемого платформера герой наконец-то научится... прыгать.

4 февраля

Lord of Arcana (PSP)

Action-RPG от Square Enix с кооперативом на четырех игроков.

Mario Sports Mix (Wii)
Волейбол, хоккей, вышибалы, хоккей на траве и стритбол с участием Марио и его команды.

Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem (DS)
Четвертая игра паззл-сериала Mario vs. Donkey Kong, по геймплею сильно напоминающая классических «Леммингов».

nail'd (PS3, Xbox 360)
Гонки на мотоциклах и внедорожниках от авторов Call of Juarez.

The Sims 3: Outdoor Living (PC)
Куча мелочей для Симов, любящих отдых на свежем воздухе.

11 февраля

Test Drive Unlimited 2 (PC, PS3, X360)

К гавайскому острову из первой части в TDU2 добавится еще и Ибица – на радость любителям свободно покататься по обширным и красивым локациям.

Tropico 4 (PC)

Новые испытания для любителей почувствовать себя в роли диктатора тропического островка.

18 февраля

Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds (PS3, X360)

Долгожданное возвращение самого яркого из кроссовер-файтингов.

25 февраля

Bulletstorm (PC, PS3, X360)

Отвязный и безбашенный шутер от авторов Painkiller и Клиффа Блежински.

de Blob 2 (PS3, Xbox 360, Wii, DS)

Отважной Капле вновь приходится раскрашивать родной город. На сей раз ей может помочь второй игрок на манер Super Mario Galaxy.

Gray Matter (PC, Xbox 360)

Проведшая почти восемь лет в разработке point-and-click адвенчура от Джейн Дженсен, создательницы сериала Gabriel Knight.

Kirby's Epic Yarn (Wii)

Новое приключение розового всеядного колобка сплетено из ниток целиком и полностью. Сказать «уникальный арт-дизайн» – не сказать ничего.

28 февраля

Killzone 3 (PS3)

Истребление Хелгастов: теперь в 3D и с поддержкой Move.

В ПЕРСПЕКТИВЕ

11 марта 2011 года
Dragon Age II (PC, PS3, Xbox 360)

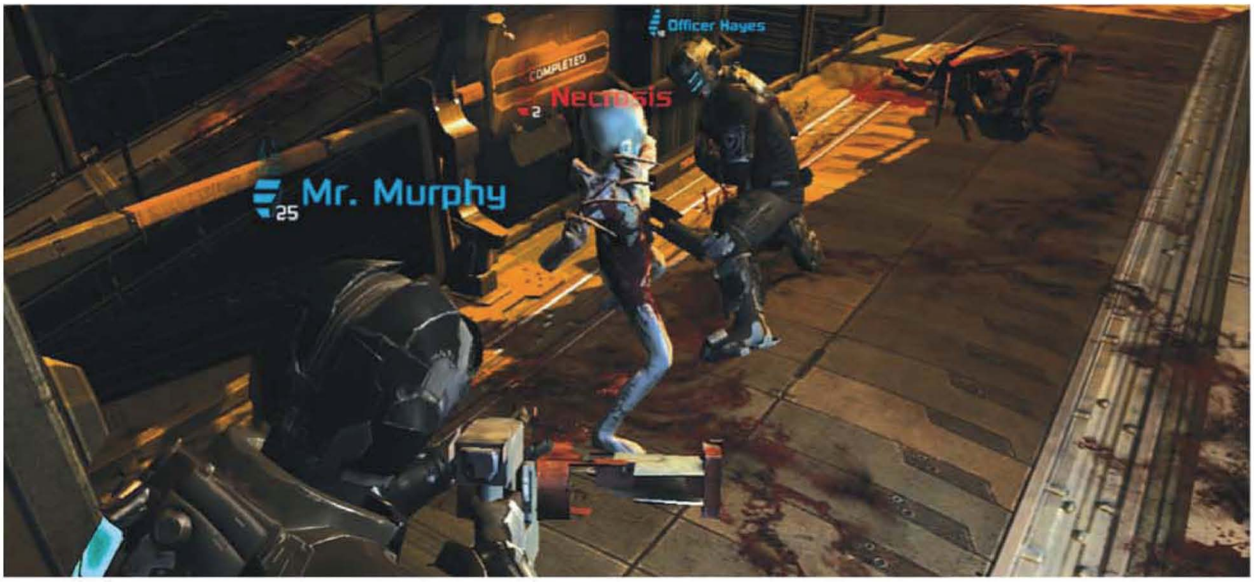


4 ноября 2011 года
Uncharted 3: Drake's Deception (PS3)



Содержание DVD

Level UP – видеожурнал об играх



Dead Space 2

Космос, психическое расстройство, церковь юнитологии и некроморфы – вторая часть Dead Space полностью соответствует нашим ожиданиям. Electronic Arts приложила, кажется, все усилия, чтобы продолжение экшна-ужастика понравилось сразу всем. Получилось ли? О да!



Assassin's Creed: Братство Крови

Перед нами явно не третья часть Assassin's Creed. По сути в игре ничего не изменилось, но больно уж увлекательную экскурсию по средневековому Риму предлагает Ubisoft.



Back to the Future: The Game – Episode 1

Только нелепым недоразумением можно объяснить тот факт, что фильм «Назад в будущее» до сих пор был крайне слабо представлен в игровой индустрии. Студия Telltale Games взялась исправить ситуацию.



World of Warcraft: Cataclysm

Вряд ли Cataclysm сможет привлечь к World of Warcraft новых поклонников. Как способ освежить интерес к игре у старых фанатов глобальное обновление подходит идеально.



Gran Turismo 5

Долгие годы ожидания позади. Лучший гоночный симулятор – на этом в обзоре можно было бы поставить точку. Однако мы подготовили для вас специальный материал.



Итоги года

2010 год подарил нам множество великолепных игр, получивших высокие оценки. Предлагаем вам вспомнить вместе с нами главные события прошедших двенадцати месяцев.


10 ВОПРОСОВ О СПОРТИВНОМ ТОПЛИВЕ
ТЮНИНГ автомобилей
БЕЗ ЦЕНЗУРЫ
ТЮНИНГ В ЗАКОНЕ, ВСЯ ПРАВДА
SEMA 2010 – ЦЕНТР ТЮНИНГА
ЭКСКЛЮЗИВ: ВАЗ НА СЛУЖБЕ ПОЛИЦИИ
ЖУРНАЛ ДЛЯ ТЕХ,
КТО ЗАМЕТЕН В ПОТОКЕ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ!

НАШИ ЛЮБИМЦЫ

Май Сирануй

Fatal Fury, King of Fighters



Рассказывать о Май, главном секс-символе японской игровой индустрии с 18-летним стажем – занятие неблагодарное. С самого своего дебюта в Fatal Fury 2 самопровозглашённая невеста Энди Богарда полюбилась буквально каждому, обрела множество поклонников и навечно прописалась во всех списках главных героинь видеоигр разом. Сейчас даже и подумать смешно, что когда-то «ниндзя из клана Сирануй» задумывался разработчиками как… мужчина. Но нам повезло – руководство постановило создать для мальчукового файтинга сексапильную героиню-идола, и художники охотно взялись за дело. С тех пор утекло немало воды, SNK штурмовала игровой Олимп, банкротилась, запускала и закрывала новые сериалы… Но полюбившаяся реальному и виртуальному мирам Май Сирануй, Жанна Д'Арк сексуальной революции видеоигр, будто бы живёт вне контекста и вне времени – в сердце каждого, кто увидел её хотя бы раз. Любимиц много, но Май, как и Лара Крофт, всегда проходит вне конкурса. **СИ**

Дата рождения: 1 января 1974 года
Возраст: 19 лет (Fatal Fury 2), 20 лет (KoF '94), 21 год (Fatal Fury 3, текущие KoF), 23 года (Real Bout Special)
Рост: 165 см
Обхват груди/талии/бёдер: 87/55/91 см
Вес: 48 кг
Любимая музыка: хэви метал
Национальность: японка

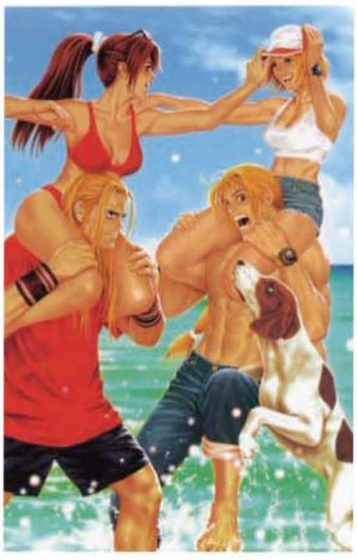
А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Май горазда не только драться и липнуть к Энди Богарду – она любит японский бадминтон и хэви метал, а многочисленные иллюстрации из игр и арт-альбомов разных лет демонстрируют её пристрастие к роликовым конькам, пляжному волейболу и байкерским прикидам. В своё время Май даже спела в проекте The Band of Fighters и поучаствовала в мобильных дейт-симах Days of Memories. Интересная и насыщенная у девушки жизнь!

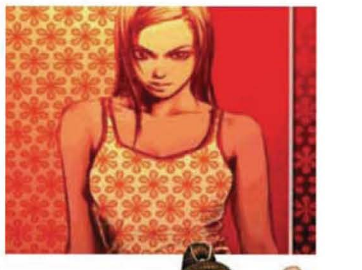
Главные мужчины в её жизни:
Хандзо Сирануй, Дзюбей Ямада, Энди Богард, Тосиаки «Shinkiro» Мори, Тацухико «Falcoon» Канаока.

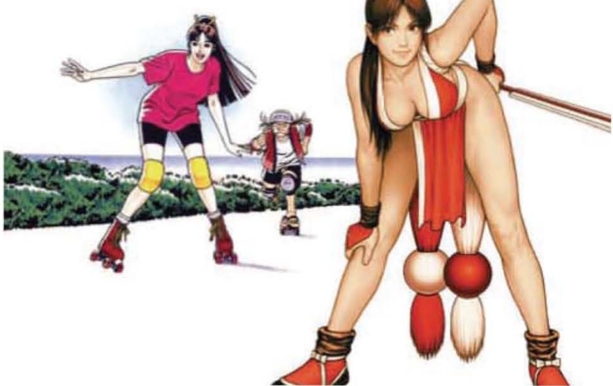












ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Художник: Анна «Kemushi» Наместник

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Для дебюта в Fatal Fury Май изначально создавали в качестве секс-символа. Для этого её грудь воссоздали по подобию фотомодели, актрисы и певицы Фуми Хосокавы (94-60-90, рост 163), а ягодицы Май достались от Мацуэ Окубо (86-56-85, рост 163), больше известной в мире видео для взрослых под псевдонимом Ai Iijima.





NB! Оригинал на семь сантиметров больше.



NB! Над этой попой колдовал пластический хирург.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Фамилия Shiranui переводится с японского как «блуждающий огонёк». Имеется в виду природное явление, с которым связаны недобрые поверья в самых разных культурах – погнавшись ночью за пляшущим на болоте огоньком, немудрено сгинуть в трясине. «Обманчивая, призрачная надежда» – вот переносное значение слова. Создатели Май Сирануй будто предостерегают впечатлительных геймеров.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Легендарная грудь Май на самом деле вовсе не такая огромная, как принято думать, – всего 87 см (размер L, чашечки D), и это легко проследить по всем официальным иллюстрациям Fatal Fury и ранних King of Fighters. Неправдоподобно пышными формами нашу любимицу награждали, как правило, для участия в сторонних проектах, вроде аниме, игр-капустников, арт-альбомов и многочисленных статуэток. К сожалению или к счастью, в какой-то момент имидж новоявленной звезды перевесил доводы рассудка, художники получили добро, и внешность девушки окончательно разошлась с заявленными параметрами. Как результат: фанаты в штыки восприняли Май Сирануй в исполнении Мэгги Кью, чей обхват груди (пусть и при более высоком росте и более узких бёдрах) составляет… ровно 87 см.



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Если какой-нибудь фанат задастся целью собрать хотя бы по одной версии всех официальных игр, в которых поучаствовала Май, ему понадобится немало места, чтобы разместить более чем полусотню коробок с картриджами и дисками, целый парк аркадных автоматов, несколько слот-машин патинко, а также набор King of Fighters 2006 (или, как минимум, только стартовую колоду Май) для популярной карточной настолки Universal Fighting System. А если вы и альбомы Queens Blade причисляете к играм, прибавьте ещё и альбом: «боевой артбук» о 64-х страницах кисти известного эроге-художника Идзуми Махиру был выпущен два года назад в рамках «гостевой программы» Queens Gate и мгновенно стал бестселлером. А полгода спустя на основе одной из самых его приметных иллюстраций была создана дивная PVC-статуэтка, живописующая Май Сирануй в приспущенном с плеч праздничном кимоно.



Статуэтка от Volks M.O.E. Иллюстрация со стр. 29.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

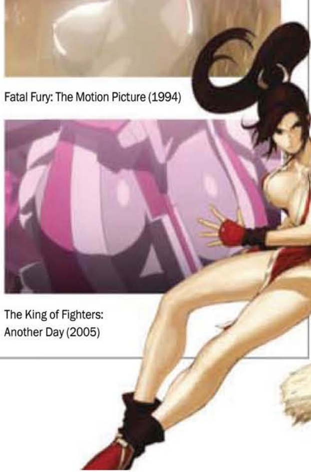
…В аниме по мотивам Fatal Fury Май едва ли не в каждой сцене меняет «гражданские» костюмы, а в некоторых пикантных сценах и вовсе избавляется от одежды. Без сомнения, аниме – лучший фансервис. В первой серии The King of Fighters: Another Day Май показана повзрослевшей, но ничуть не менее сексуальной. Вдобавок наконец раскрыта тайна вееров, которые она обычно выхватывает будто бы из ниоткуда.



Fatal Fury 2: The New Battle (1993)



Fatal Fury: The Motion Picture (1994)



The King of Fighters: Another Day (2005)

Важные этапы биографии

1992 Первая любовь, первый выход в свет (Fatal Fury 2)
1993 Дебют в аниме (Fatal Fury 2: The New Battle)
1994 Первое ню (Fatal Fury: The Motion Picture)
1994 Приглашена в новую игру (King of Fighters '94)
1999 Первое 3D (Fatal Fury: Wild Ambition)
1999 Первая неудача на кастинге (Garou: Mark of the Wolves)
2000 Повстречалась с Чунь Ли и Морриган (Capcom vs. SNK: Millennium Fight 2000)
2004 Коротко постриглась (KoF: Maximum Impact)
2010 Научилась летать (KoF Sky Stage)



А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

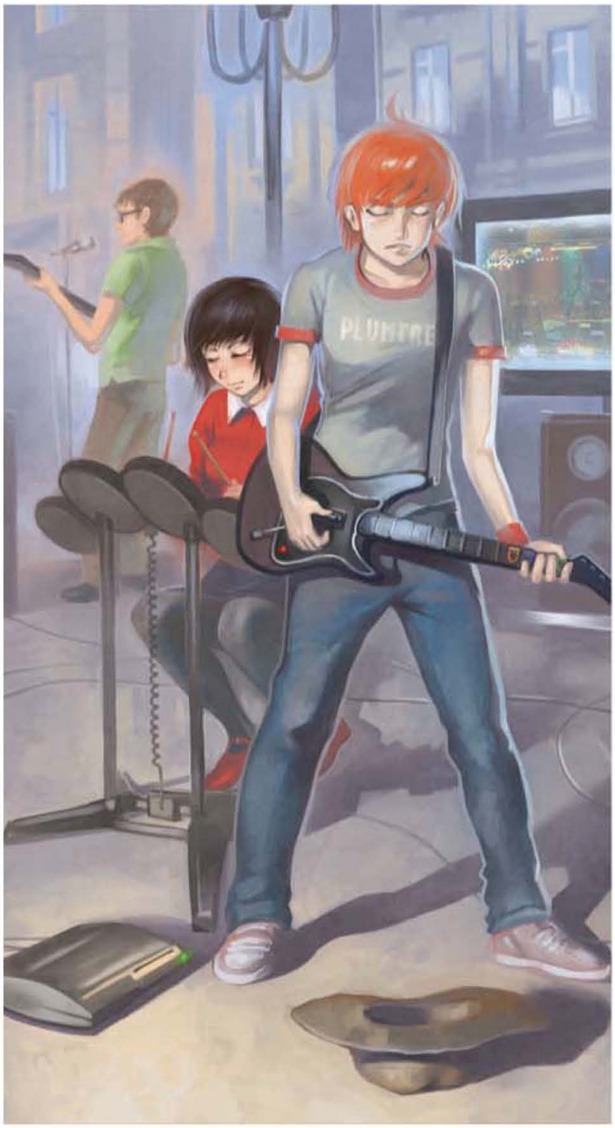
...Несмотря на огромную популярность, Май трижды не попала в «законные» файтинги от SNK. Впервые её не взяли в «продолжение Fatal Fury» – Garou: Mark of the Wolves. Согласно сюжету, ей было бы уже тридцать два, и, верно, поэтому героиню вычеркнули из каста. Вторая неудача постигла Май в King of Fighters XI (позднее она всё-таки пробилась в PS2-версию в качестве секретного персонажа). В третий раз «не позвали» в KoF XII, чем несказанно удивили и расстроили поклонников, успокоить которых удалось лишь на следующий год – с выпуском тринадцатой части сериала.

А ЗНАЕТЕ ЛИ ВЫ, ЧТО?..

…Хоть бюст Май и отличался впечатляющей подвижностью ещё в Fatal Fury 2, знаменитая анимация «подпрыгивающей» груди родилась двумя годами позже из недоразумения. Продюсер KoF'94 ошибочно счёл, что памяти достаточно для нескольких «лишних» кадров спрайта, и дал отмашку инициативному дизайнеру, увлекавшемуся историями о том, как женщины-ниндзя использовали свои природные данные для отвлечения внимания намеченной жертвы. Результат очень вдохновил всю команду, однако из некоторых не-японских версий эти кадры впоследствии пришлось удалять по цензурным соображениям. Позднее Синкиро отмечал, что самое сложное в работе над King of Fighters – это должным образом нарисовать «так и норовящую выпрыгнуть из своего костюма» Май.



ЗАНУДНЫЙ FAQ



Художник: MadArtist

? Подскажите, пожалуйста, а какие игры были признаны «Страной» самыми-самыми лучшими в прошлом, позапрошлом и так далее годах? Читаю вас недавно, и в предвкушении итогов 2010-го года вдруг стало очень интересно. Ну а на сайте журнала я этой информации не нашёл.

На сайте такой информации действительно нет. Зато есть раздел «Архив журналов», где можно скачать и посмотреть старые выпуски в формате pdf. В февральских номерах вы легко найдёте полные версии «Итогов» прошлого. Ну а короткий ответ – вот он.

2009 **Batman: Arkham Asylum**
2008 **Fallout 3**
2007 **Super Mario Galaxy**
2006 **Medieval 2: Total War**
2005 **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**
2004 **Grand Theft Auto: San Andreas**
2003 **Prince of Persia: The Sands of Time**

? Помнится, не так давно анонсировали какую-то мультяшную игру по мотивам «Пиратов Карибского моря», она должна была выйти в конце года. Год кончился, а игры всё нет. Где она?

Речь, верно, о Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned от канадской студии Propaganda Games, авторов Turok и TRON: Evolution. К сожалению, нам нечем вас порадовать – разработка игры была прекращена нынешней осенью по инициативе издателя (Disney Interactive Studios), а с официального сайта подвергнутой реструктуризации студии убрано всякое упоминание о ней. Причины закрытия проекта, к сожалению, названы не были.

? С российского PSN-аккаунта не доступна одна из интереснейших опций игры Gran Turismo 5 – GT TV. В то же время, с аккаунта любой другой страны функция работает и даже имеет полностью русифицированный интерфейс. Можно ли надеяться, что в скором времени владельцы российских аккаунтов смогут воспользоваться этой игровой возможностью?

Мы переадресовали вопрос российскому представительству Sony, и в ответ нас заверили, что работы в данном направлении ведутся. И вот, меньше, чем через месяц, мы рады вам сообщить, что в настоящий момент GT TV в полном объёме поддерживается российскими PSN-аккаунтами. Пусть и на английском.

? Слышал, что в русских консольных версиях игры Assassin's Creed: Brotherhood есть какой-то бонусный контент, недоступный жителям других стран. Так ли это?

И да, и нет. Дело в том, что в русской версии по каким-то неназванным причинам изначально разблокирован тот дополнительный контент, который на Западе предоставлялся особым бонусом лишь при выполнении различных условий, большинство которых были связаны с регистрацией аккаунта в системе Uplay и получением так называемых Uplay-очков. Так, например, «недостающего» персонажа для мультиплеерного режима на Западе можно получить, только потратив 40 Uplay points, а пара новых накидок откроется только по результатам игры в Assassin's Creed: Project Legacy на Facebook. В русской версии все они доступны сразу. **СИ**

Вопросы, которые вас волнуют. Задавайте!
Письмами – на **strana@gameland.ru**.
Твитами – на **@stranaigr**.
SMS'ками – на **8-926-878-24-59**.
Отвечаем с удовольствием!



Художник: Xatchett